VIDEOGIOCHI PER PC

176 Dicembre '03

XENIA EDIZIONI

€ 7.70

THE GAMES machine

PRINCE OF PERSIA
Il ritorno di un grande classico

MAX PAYNE 2
Take 2 vince l'Oscar per la sceneggiatura

HIDDEN & DANGEROUS 2 Vs. CALL OF DUTY
Due modi diversi di intendere la stessa guerra

DEUS EX 2
Una prima occhiata al futuro del cyberpunk

ISSN 1129-2326

30176

9 771129 232009

www.tgmonline.it

SOLUZIONE DEL MESE

TOMB RAIDER: THE ANGEL OF DARKNESS – I PARTE

C'È VITA DOPO LA MORTE?

SE NON PUOI BATTERLI, UNISCITI A LORO.

Se a scuola ti facevano paura le interrogazioni, quanto può terrorizzarti un vecchio liceo infestato? Accompagna l'ufficiale Lazarus Jones in un'indagine ad alto tasso adrenalinico. Con lui anche tu puoi vedere la morte. Il problema è che anche la morte può vedere te.

TBWA\ITALIA

Ghosthunter™ ©2003. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Cambridge Studios.

www.playstationplanet.it Help Line 199 116 266* www.playstation-assistenza.it assistenza@playstation.it

PlayStation.2

DIRETTORE RESPONSABILE
Roberto Ferri roberto.ferri@xenia.it

DIRETTORE GENERALE
Stefano Monti stefano.monti@xenia.it

SEGRETARIA DI REDAZIONE
Ellis Malavasi

COORDINATORE EDITORIALE E CAPOREDATTORE
Stefano Silvestri stefano.silvestri@xenia.it

VICE-CAPOREDATTORE TGM
Davide Tosini iltoso@xenia.it

VICE-CAPOREDATTORE TGM ONLINE
Claudio Todeschini keiser@xenia.it

REDATTORI

Paolo Besser paolone@xenia.it
Davide Comunello kylling@xenia.it
Andrea Della Calce mao@xenia.it
Stefano Gaburri stepan@xenia.it
Matteo Lorenzetti elvin@xenia.it
Massimo Monti ilvlad@xenia.it
Massimo Nichini nkz@xenia.it
Sergio Porcellini ray@xenia.it
Dario Ronzoni ildario@xenia.it
Raffaele Sogni raffo@xenia.it
Massimo Svanoni xam@xenia.it
Daniele Vergìni talentscout@xenia.it

COLLABORATORI

Marco Auletta rulla@xenia.it
Ivan Conte kikko@xenia.it
Davide Corrado konrad@xenia.it
Maurizio Frascino fakemcgolem@xenia.it
Giuliana Molteni giuliana.molteni@xenia.it
Luca Polizzotto hansen@xenia.it
Alex Rossetto alex.rossetto@xenia.it
Daniele Tamagni tamaboke@xenia.it
Luca Todesco luca@xenia.it
Roberta Zampieri roberta.zampieri@xenia.it

Stefano Silvestri **stefano.silvestri@xenia.it**

Editoriale

Homo novus

Le cose da dire sono come sempre molte, quindi salterò qualsiasi preambolo e, prima di arrivare al nocciolo del mio editoriale, divagherò con una breve panoramica sui contenuti di questo numero.
La prima cosa che balza all'occhio è la copertina di Prince of Persia, un gioco del quale si fa un gran parlare adesso, un po' meno forse durante lo scorso E3, quando lo vidi allo stand della UbiSoft. Nonostante poi il gioco vinse un Award, allora l'hype della stampa era tutto per Half-Life 2, eppure mi parve d'aver intravisto qualcosa di davvero interessante. I fatti paiono confermare le supposizioni e, a qualche mese di distanza, eccoci qui a commentare un piccolo capolavoro che eleva lo standard dei platform game su PC. Guardando anche Max Payne 2, coi suoi "bullet time" cinematografici, e pensando al nostro principe persiano che corre sui muri come Trinity, mi verrebbe da impostare l'editoriale sul rapporto sempre più stretto tra cinema e videogiochi, non limitandolo al classico discorso se siano più i film che vengono trasposti su computer o viceversa, quanto piuttosto focalizzando l'attenzione sul rapporto sempre più simbiotico delle due forme espressive. La possibilità di generare mondi virtuali in cui posizionare a piacimento l'occhio dello spettatore è stato come un boomerang, che partito dal nostro mondo è approdato al cinema ispirando Matrix con quest'ultimo che, a sua volta, ha così cambiato il modo in cui i registi inquadrano la realtà che adesso ci troviamo a parlare dell'ultimo titolo UbiSoft come di un qualcosa che ricorda fortemente il blockbuster dei fratelli Wachowski. Possiamo allora azzardare che ci sia molto di John Gaeta nelle dinamiche di Prince of Persia, oppure dovremmo far risalire la paternità di certe movenze a nient'altro che al patrimonio genetico che i videogame portano in sé da ormai molte generazioni? È senz'altro un discorso che non può essere affrontato così alla leggera, per cui non mi farò distrarre da divagazioni al momento pericolose e chiuderò piuttosto il commento del numero in corso spiegandovi che non abbiamo voluto recensire l'ultimo capitolo della saga di Myst perché, al momento in cui scrivo, il servizio online non è ancora attivo. Essendo una funzione importantissima del gioco, trattare Uru senza approfondire questo punto sarebbe deontologicamente scorretto, per cui speriamo di poter essere nella condizione di redigere un'esaustiva recensione già nello speciale natalizio.

Veniamo dunque a quello di cui voglio veramente parlare, e che peraltro vi avevo già annunciato il mese scorso. Aberrazioni, il pezzo che scrissi a novembre, ha stimolato in voi numerosi spunti di riflessione. Raramente mi è accaduto di assistere a un tale "feedback" da parte vostra e tutto ciò mi spinge a tornare sull'argomento. Per farlo, prenderò spunto da alcune e-mail che ho ricevuto.
La prima parla di un certo Leon, l'avatar di un lettore tra i primi a scrivermi, che così dice: *"Qualsiasi operazione faccia nella rete, qualsiasi cosa scriva in chat, ogni pensiero che ho quando sono davanti al computer, insomma tutto... è gestito da lui. Oramai lo considero come un amico (forse anche perché nel mondo vero ne ho solo 3 e a essere sinceri a 18 anni sono pochini), un amico che entra dentro di me, che mi fa fare cose che a volte possono andare anche contro certi regolamenti dettati dalla rete, che mi fa vedere le cose con il suo modo di vedere . Però ho una sensazione di benessere quando "sono lui", ed è grazie a lui se ho conosciuto altri in chat che (almeno credo) sono nella mia stessa situazione. Sono persone sparse in tutta Italia, e abbiamo fatto una crew (ci occupiamo per così dire di sicurezza in ambito informatico). Siamo insieme già da 2 anni quasi, ma leggendo il tuo editoriale ho costatato che allora non sono l'unico che pensa che siamo caratterizzati da un io digitale... e per questo in un certo senso ho paura a fare un meeting con loro. Ho paura perché ciò che loro sono in rete non è ciò che loro sono nella vita reale, rimarrei deluso forse".*

Vorrei rispondere a questo passaggio, ma prima credo sia indispensabile sentire anche il punto di vista di una lettrice: *"Elanor è sempre davvero la rappresentazione digitale del mio IO? Io sono giunta alla conclusione che Elanor è molto di più, spesso è quello che vorrei essere oppure è quello che sono stata ma che purtroppo la mia attuale vita non mi concede più di essere, è il mezzo che mi permette di parlare "chiaro e limpido" con persone che, libere dei pregiudizi che il vedersi comporta, aprono tutte se stesse, senza remore; considero quindi valida la tesi del "figlio" digitale, perché comunque in questo mucchio di pixel si può dar vita a qualcosa che noi non abbiamo avuto il coraggio di essere, o a qualcosa che per timidezza non avrebbe altro modo di esistere".*

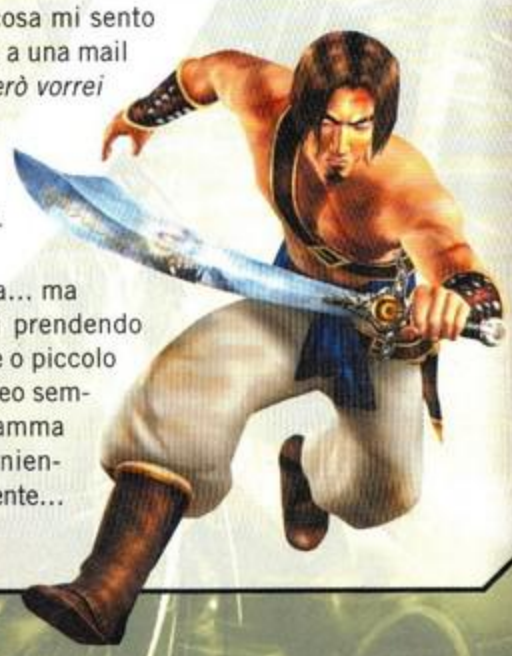
Non posso infine mancare di segnalare ciò che meglio riassumerà il mio punto di vista, cioè la seguente lettera: *"Il fatto che ormai esistono tanti "me stesso" quante sono le attività che svolgo è roba vecchia (vedi il buon vecchio Pirandello), ma solo con l'avvento del gioco online (o delle attività connesse con dei cloni elettronici) questa cosa è salita alla ribalta".*

Dove voglio arrivare, allora? Semplice, a invertire i termini del discorso. Tutte le mail di commento che ho ricevuto partono dal fuorviante assunto di un'identità reale e di una controparte virtuale, viste entrambe come entità

distinte. In realtà sono solo proiezioni in universi paralleli (da una parte e dall'altra del monitor) di una medesima identità e quindi vanno analizzate come realtà simbiotiche e non antagoniste.
In un'intervista rilasciata a un mio collega qualche anno fa, Peter Molyneux disse che in futuro l'uomo sarà la risultante di quello che è sia nel mondo reale sia in quello virtuale. Non ho altro da aggiungere a una simile considerazione, se non che ciò che egli prospetta come uno scenario futuro è in parte già realtà. Mi trovo a partecipare ogni tanto a raduni di videogiocatori, e ciò che mi stupisce è che persone nella realtà scialbe, fisicamente insignificanti e magari anche timide, non appena si presentano col nome del loro alter ego digitale diventano di colpo carismatiche, la gente le guarda con altro occhio e, inspiegabilmente, si ritrovano al centro di quelle attenzioni che nessuno tributerebbe loro non dico distrattamente sull'autobus, ma probabilmente neanche sul posto di lavoro. Eppure dentro di essi si cela quella scintilla, quel genio, quel sangue freddo, quelle "skill" insomma, che sono insospettabili dall'esterno ma che ne fanno dei veri e propri idoli in ambito videoludico. Nel valutare queste persone ci dobbiamo allora limitare a una sola delle due metà?
Non limitiamoci però ai soli videogiochi: prendiamo anche forum, chat... persino gli SMS. La tecnologia ci offre ormai sempre più strumenti per dare vita a diverse esistenze che, schizofrenicamente, si agitano dentro di noi. La mia esperienza su TGM Online credo sia sufficiente a potermi sbilanciare in alcune considerazioni: il personaggio che si evince dalla messaggistica spesso non trova un corrispettivo nella realtà, ma basta la presenza di un soprannome, di una firma originale e, ciliegina sulla torta, di un monitor che separi chi scrive dall'interlocutore, per dare vita a una personalità parallela. Mi raccontava tempo fa un mio amico di un incontro avuto con una donna che la sera stessa gli lasciò il suo numero di cellulare: vuoi la distanza, vuoi la vita di tutti i giorni, i due, senza mai vedersi, si trovarono per mesi a scambiare SMS dapprima superficiali, poi sempre più intimi, fino a quando il telefono non permise loro di abbandonarsi a quelle fantasie che, probabilmente, non avrebbero mai avuto il coraggio di confessarsi dal vivo. Ma quando poi si incontrarono dopo un anno si ritrovarono imbarazzati, impacciati, quasi si vergognarono l'uno dell'altro e tornarono a casa senza che accadesse nulla.

Cercando quindi di tirare le fila di questo ampio discorso, per tutti i Leon e gli Elanor non vedo che due soluzioni: la prima, è quella di accettare il proprio alter ego come nient'altro che una della tante sfaccettature di se stessi, di non temere quindi un contatto "materiale" col prossimo in contrasto con quello "virtuale", perché alla fine è pur sempre con la nostra persona che gli altri hanno interagito; e viceversa.
La seconda consiste, fin dall'inizio, nel bloccare la nascita del proprio "io digitale", che è poi quello che personalmente faccio quando, ovunque scriva, mi firmo come Stefano Silvestri, senza creare nickname alternativi. Riprendendo le parole di Eleanor, mi sento di suggerire la bellezza del "parlare chiaro e limpido" con persone che fin dall'inizio si rivolgono a noi e non a quel filtro che involontariamente tendiamo a interporre col resto del mondo. Non nascondo che le prime volte che ho partecipato a raduni di videogiocatori mi sono analizzato sociologicamente, poiché la gente non si rivolgeva a me né come a Stefano Silvestri, né come a Squasher, bensì a una risultante dei due, come credo sia giusto. Quello che sono nella vita reale si è fuso con cioè che sono digitalmente e, da questa fusione, è nato quella sorta di "homo novus" che il succitato Peter Molyneux teorizzava come un qualcosa in là a venire.

Solitamente, quando concludo un editoriale provo la soddisfazione di aver espresso tutto quanto ci fosse da dire, di vedere un cerchio che si chiude; stranamente questa volta non è così, perché sento di aver lasciato qualcosa fuori dal mio discorso. Chissà, forse l'insoddisfazione mi porterà a tornare su questo argomento in futuro, però di una cosa mi sento soddisfatto, e cioè di aver buttato le basi per poter rispondere a una mail di un lettore che, commentando Aberrazioni, mi scrive: "*Però vorrei capire, se Lei avrà la pazienza di spiegarmelo, come è possibile sentirsi così dipendenti da una realtà (e già è molto esplicativo il fatto che la chiamiamo realtà virtuale....) che in fin dei conti non è altro che una proiezione fantastica del nostro mondo reale*".
Chissà, forse dopo questo editoriale troverà da sé la risposta... ma se così non fosse, sarò lieto di dargli le mie spiegazioni prendendo come esempio la televisione: vi siete mai accorti che, grande o piccolo che sia lo schermo, se ciò che guardate è interessante il video sembra occupare l'intero campo visivo, mentre quando il programma si fa noioso subito ci si accorge di essere seduti di fronte a nient'altro che un elettrodomestico? Bene, ne parleremo prossimamente...



THE GAMES machine

RESPONSABILE MARKETING
Stefano Lisi - stefano.lisi@xenia.it

RESPONSABILE PUBBLICITÀ
Riccardo Granata
riccardo.granata@xenia.it
Via Carducci 31 - 20123 Milano
Tel. (02) 86 46 42 79 - Fax 02.80.57.626

CONCESSIONARIA DI PUBBLICITÀ
Xenia Edizioni - Ufficio Pubblicità

PROGETTO GRAFICO E IMPAGINAZIONE
Mauro D'Avino e Simone Micheletti
smd@xenia.it

STAMPATORE
Rotolito Lombarda S.p.A.
Cernusco sul Naviglio (Mi)

DISTRIBUZIONE
ME.PE. - Via G. Carcano, 32
20141 Milano

ARRETRATI
Solo con versamento su
c/c postale n. 19551209 intestato a:
Xenia Edizioni S.r.l.
Via Dell'Annunciata, 31 - 20121 Milano
Tel. (02) 87 85 11
Il prezzo degli arretrati è pari al doppio del prezzo di copertina.

ABBONAMENTI
Abbonamenti disponibili solo in versione con CD-ROM o con DVD, utilizzando il bollettino allegato alla rivista.
Servizio cortesia abbonati:
Tel. 02/66030285 - Fax 02/66030267
Ore 9.00 - 12.00 / 14.00 - 17.00
Registrazione NUMERO 597
DEL 19/09/1988
presso il Tribunale di Milano

EDITORE
Xenia Edizioni S.r.l.

REDAZIONE
Via Carducci 31 - 20123 Milano
Casella Postale 853
Tel. (02) 87 85 11 (6 linee r.a.)
Fax (02) 87 85 67

Dietro alle linee nemiche puoi confidare solo in due cose: le tue armi e il tuo Dio!

www.hiddenanddangerous2.it

© 2003 Illusion Softworks. Illusion Softworks, il logo Illusion Softworks e Hidden and Dangerous sono marchi registrati di Illusion Softworks. Gathering, il logo Gathering, Take Two Interactive Software e il logo Take Two sono marchi registrati di Take Two Interactive Software. Tutti gli altri marchi registrati sono di proprietà dei rispettivi detentori. Distribuito in Italia da Gathering. Uso del Bink Video. Copyright © 1997-2003 di RAD Game Tools, Inc. GameSpy e il logo "Powered by GameSpy" sono marchi registrati di proprietà di GameSpy Inc. Tutti i diritti riservati.

16+

GATHERING

A TAKE-TWO COMPANY

illusion softworks

PC CD

Indice

PREVIEW

DEUS EX: INVISIBLE WAR 36
PATRICIAN III: L'IMPERO DEI MARI 48
PRO EVOLUTION SOCCER 3 52
SPELLFORCE: THE ORDER OF DAWN 44
STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC 40

REVIEW

AGE OF MYTHOLOGY: THE TITANS 96
BROKEN SWORD 3: IL SONNO DEL DRAGO 78
CALL OF DUTY 66
CHROME 86
EMPIRES: DAWN OF THE MODERN WORLD 74
FORD RACING 2 94
HIDDEN & DANGEROUS 2 70
MAX PAYNE 2: THE FALL OF MAX PAYNE 62
PRINCE O F PERSIA: LE SABBIE DEL TEMPO 60
IL RITORNO DEL RE 82
UFO: AFTERMATH 90

RUBRICHE

BACKSTAGE 170
BOVABYTE 150
BUDGET ZONE 101
CONSOLEMANIA CORNER 156
EDITORIALE 4
FRAGZONE 110
HARDWARE 106
ISTRUZIONI GIOCO ALLEGATO 24
MOBILE ZONE 148
MOVIE MACHINE 154
MUSIC MACHINE 152
REPLAY 102
SILVER ZONE 14
SOLUZIONE TOMB RAIDER: THE ANGEL OF DARKNESS 130
TALENT ZONE 104
TECNOTIGIEMME 162
TGM MAIL 166
TGM ONLINE 10
TIPS 122
VOCI DI CORRIDOIO 28

LEGENDA

Ecco a voi, brevemente riassunte, le poche informazioni necessarie alla piena comprensione del metodo da noi utilizzato del giudizio dei giochi recensiti.

Questi sono i tre bollini di qualità che vengono attribuiti ai giochi più meritevoli.
Lo Star Player è per quei titoli che raggiungono una votazione di almeno 80 punti, il Top Score per quelli che invece arrivano ai 90 punti, o li superano. Il Best Buy indica invece quel prodotto del quale TGM si sente di raccomandare l'acquisto ai propri lettori.

QUALITÀ/PREZZO: si riferisce al rapporto tra la qualità del gioco e il prezzo dello stesso, valutandone in definitiva la convenienza.

GRAFICA: esprime un giudizio di merito sull'aspetto grafico del gioco, tale giudizio tiene anche conto della tecnica di programmazione (scrolling, velocità, fluidità...).

SONORO: indica una valutazione comprensiva di ogni componente sonora inclusa nel gioco.

GIOCABILITÀ: sintetizza l'effettivo livello di gradimento riscontrato durante la recensione.

LONGEVITÀ: rappresenta una valutazione sulla presunta durata dell'interesse suscitato nell'utente da parte del gioco recensito.

CARISMA: È l'emozione del primo impatto, la scintilla inspiegabile che scocca tra voi e il gioco, quel qualcosa che vi tiene incollati al monitor senza sapere perché.

COMANDA NAZIONI UNICHE AT

Medieval Age . Gunpowder Age . Imperial Age . WWI . WWII

Guida 7 nazioni completamente personalizzate attraverso 1000 anni di storia in drammatiche battaglie aeree, terrestri e marine

LEADER

PC CD ROM

12+ www.pegi.info

POWERED BY gamespy

STAINLESS STEEL STUDIOS

www.empiresrts.com

ACTIVISION.

© 2003 Stainless Steel Studios. Published and distributed by Activision Publishing, Inc. Empires: Dawn of the Modern World is a trademark of Stainless Steel Studios.
Activision is a registered trademark of Activision, Inc. and its affiliates. All rights reserved. GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc.
All rights reserved. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.

activision.com

TRAVERSO UN MIGLIAIO DI ANNI

COMPLETAMENTE IN ITALIANO

EMPIRES

DAWN OF THE MODERN WORLD™

UNA BATTAGLIA PUÒ
CAMBIARE IL DESTINO DI UNA NAZIONE

1000 ANNI DI GUERRE
POSSONO CAMBIARE IL DESTINO DEL MONDO

Dalle impetuose cariche della cavalleria ai rombanti blitzkriegs, vai al comando di spettacolari battaglie dal Medioevo alla Seconda Guerra Mondiale. Gestisci una delle 7 mitiche civiltà, dotate di arsenali realistici, colme di tecnologia ed abilità militari ed economiche tipiche per ognuna di esse. Fonda un impero per conquistare il mondo e governare le epoche.

TGM ONLINE

Claudio Todeschini keiser@xenia.it Raffaele Sogni raffo@xenia.it

www.tgmonline.it

La nuova veste grafica di TGM Online è ormai entrata nelle case di tutti quanti, e quello che lo scorso mese ha rappresentato uno shock per molti, è ora un piacevole e apprezzato punto di incontro per tutti...

Inizio decisamente lirico, al termine di due mesi passati a preparare il nuovo TGM Online, mandando avanti al tempo stesso quello "vecchio". Superato l'impatto iniziale e i primi, inevitabili problemucci e "bug" che non possono non affliggere un sito complesso come il nostro, comincio finalmente anch'io ad apprezzare il restyling delle pagine.

Tra le novità meglio accolte (anche dal sottoscritto, non posso negarlo) segnalo l'area download, che adesso beneficia di alcune piccole aggiunte e migliorie davvero azzeccate: gli screenshot dei demo e dei download più importanti, l'aggiunta dei requisiti minimi richiesti (che può far comodo conoscere prima di scaricare 400 MB di fuffa che non gira sul proprio PC), la possibilità di esprimere un voto relativamente al gradimento di un particolare file, e infine il numero che indica i download effettuati. Questi ultimi due parametri, in particolare - soprattutto nel caso dei demo e dei mod per la FragZone - possono saggiamente orientare il navigatore un po' spaesato.

▲ **Uno dei primi demo presentato nella versione rinnovata di TGM Online; un titolo attesissimo e un successo senza precedenti, con quasi cinquemila download in tre giorni!**

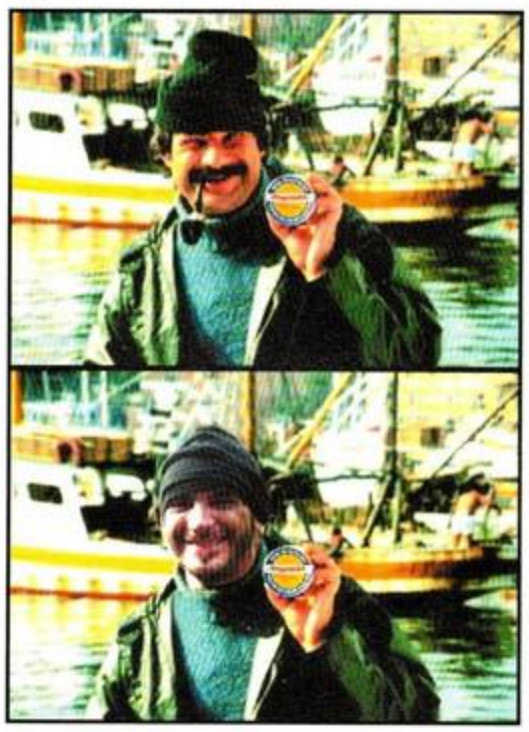
SONDAGGIONE

All'inizio di ottobre ha aperto i battenti il sito StarROMs (www.starroms.com), che per la prima volta mette in vendita alcune ROM dei più popolari coin-op da sala degli anni '80, tra cui Tetris, Marble Madness e Gauntlet, a un prezzo che oscilla tra i due e i sei dollari. Tutti quanti - noi compresi – sperano in una "legalizzazione" delle ROM di titoli palesemente fuori mercato, ma l'iniziativa è comunque degna di menzione, e potrebbe aprire la strada ad altre cose di questo genere, magari ancora più appetibili. E voi sareste disposti a pagare una ROM di un vecchio coin-op? E se sì, quanto?

No, niente, le voglio gratis!	39.7%
Sì, pochi centesimi di euro (es. 50 ROM - 2 euro)	32.1%
Sì, qualche euro (es. 1 ROM - 1 euro)	15.5%
Non mi interessa	12.7%

Esiste una grossa fetta di utenti a cui l'idea di pagare per questo genere di giochi non va per niente giù, ma anche una consistente percentuale di persone che qualche lira la darebbe volentieri, pur di poter giocare "legalmente" ad Asteroids o Galaga. Software house, se ci siete battete un colpo!

▼ **ToSo Insuperabile... Riuscite a cogliere qualche differenza tra le due immagini? Il miglior fotomontaggio dell'anno, a cura di Sguardoverde!**

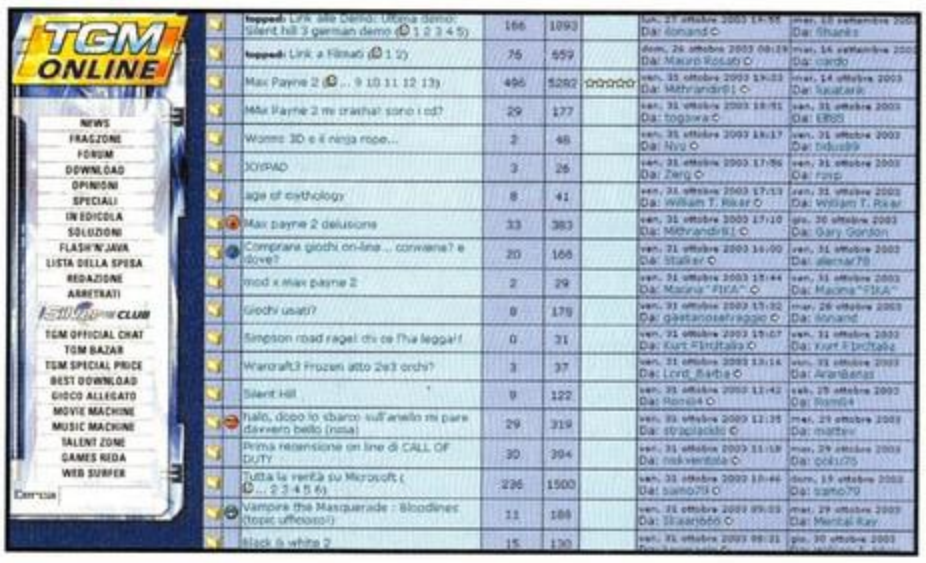


FORUM

Ogni cambiamento porta con sé il dover abbandonare vecchie e consolidate abitudini. Modificare i colori e lo stile di un forum che per molti, moltissimi di voi è un importante punto di incontro non è stato facile. Ci sono stati sia apprezzamenti che critiche, come sempre accade in questi casi.

Personalmente ritengo che il nuovo "tema", sulle tonalità dell'azzurro (lasciamo stare il calcio, che non c'entra niente), sia più riposante per gli occhi e più vivace del grigio che dominava prima. Per chi si lamenta oggi, ricordo quante discussioni vennero aperte nel forum perché il grigione faceva troppo "Milano d'autunno"...

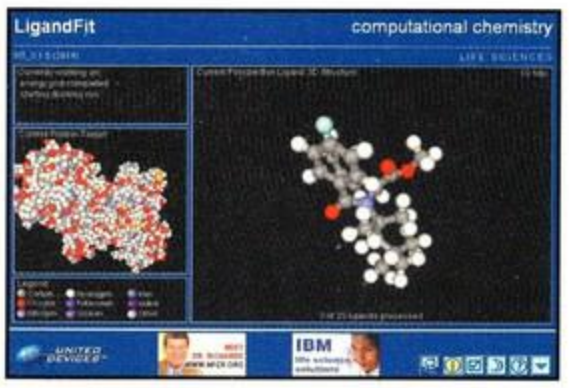
▲ **Un'immagine l'avevo scattata quando siamo andati online, ma ovviamente è andata perduta... In ogni caso, per la cronaca, i primi utenti collegati alla chat di TGM Online sono stati Black Tiger e Kyashan. A futura memoria...**



◀ **Grigio, azzurro, rosa... Il forum di TGM Online continua a essere un punto di riferimento per l'intera comunità italiana di videogiocatori! (e che diamine!)**

IO TGM

Questo mese voglio dedicare un po' di spazio a una bella



▲ **LigandFit (www.grid.org) è un importante progetto di calcolo distribuito per la ricerca contro il cancro. Esiste un "team ufficiale di TGM" che partecipa all'iniziativa (di cui fa parte anche il sottoscritto). Se volete saperne di più, fiondatevi a leggere il topic ufficiale nel forum Babele!**

▶ **A metà ottobre la redazione (e qualche imbucato...) si è scatenata in un leggendario match a SoftAir, il "gioco" in cui si impersonano dei soldati... Ed ecco un paio di immagini dell'evento, raccontato puntualmente sul forum dai suoi protagonisti...**

▼ **... peraltro derisi in ogni modo dai lettori! Come resistere, del resto?**

iniziativa nata e cresciuta da parecchio tempo sul nostro forum e alla quale, per un motivo o per l'altro, non ho mai dato la giusta rilevanza. Mi riferisco a Io TGM, la e-zine ufficiale (che esce con cadenza bisettimanale) del forum di TGM Online, nata da una piacevole intuizione di Sguardoverde e portata avanti da un nutrito gruppo di aficionados volenterosi, tra cui ricordo Obi-Fran Kenobi, Goku76, Madmac79, Pkforever, Bazooka00, Cetra e Kingbove (e scuse infinite per tutti quelli che non mi vengono in mente adesso). Cosa c'è in Io TGM? Una raccolta degli argomenti più interessanti sviscerati negli ultimi quindici giorni, una sorta di "mappa" delle cose da non perdersi che sono state dette e scritte sul forum.

Esattamente come TGM, anche la fanzine elettronica è suddivisa in rubriche: l'editoriale, il tecno, movie/music, sport, babele... Ce n'è davvero per tutti, insomma! Se volete visitare questo imperdibile ritrovo, fiondatevi nei "Forum dei lettori", all'interno della sezione "Varie". E per questo mese è tutto, ci si ribecca online!

◀ **Tanto per darvi un'idea di quello che è Io TGM, eccovi uh simpatico collage delle immagini che aprono le varie rubriche... Complimenti, ragazzi, siete grandi!**

◀ **Vi ricordate di quello che scrivevo il mese scorso, a proposito dei raduni (ufficiali e non) degli utenti del forum di TGM, sparsi qua e là per la penisola? Ecco una bella foto di quello tenutosi a Napoli, con Il Fedel Griso, Antares, eddievedder, Vitorbaia, Khoma, What_I_Think, Il Comandante, Cymon, Deskmat. Bella voi! E se organizzate altri raduni, segnalateceli!**

GIOCO FEDELTÀ

Superata l'empasse iniziale, il Gioco Fedeltà, che ha preso il posto dell'ormai vetusto Contest of the Week, sta riscuotendo un ottimo successo. Basta vedere quanta gente si è iscritta al forum di TGM Online SOLO per poter partecipare al contest (il che, volendo essere pignoli, stride un po' con il concetto di fedeltà in senso lato, ma non importa)! Ed eccovi i premi in palio nelle prossime settimane!

SILENT HILL 3

Una terrificante avventura da percorrere tra angoscianti atmosfere e agghiaccianti incontri. Da non perdere se amate il brivido!
Konami

PRINCE OF PERSIA LE SABBIE DEL TEMPO

Il ritorno di un mito dei videogiochi in una veste grafica davvero spettacolare e inimitabile.
UbiSoft

HOMEWORLD 2

La leggendaria lotta per la supremazia dello spazio infinto è giunta al suo secondo episodio completo... Uno dei titoli più attesi dell'anno.
Sierra

SPECIALE CONTEST
FOTOGRAFICO CON URU: AGE BEYOND MYST!

In occasione dell'uscita del nuovo capitolo della saga di Myst, TGM ha deciso di risvegliare in voi lo spirito dei grandi avventurieri lanciando una sfida insolita e intrigante. Probabilmente sarete tutti a conoscenza delle particolari atmosfere che si respirano tra le schermate della saga di Myst e delle altrettanto evocative locazioni che hanno sempre contraddistinto questo capolavoro videoludico. Bene, in associazione con UbiSoft e Creative, vi sfidiamo ad armarvi di macchina fotografica digitale (o anche a carbonella, se preferite) e a immortalare un qualsiasi paesaggio che reputate degno di tale e tanto fascino da poter essere ricompensato con uno dei premi in palio. Se cercate ispirazione consultate il sito www.mysturu.it. Collegatevi a TGM Online per scoprire come inviare le foto, ma fatelo in fretta, perché il contest scadrà il 15 dicembre. Il premio in palio è davvero grintoso: si tratta di 5 fantastiche schede audio Creative Audigy 2 ZS del valore di _ 150 sulla cui eccezionale qualità c'é poco da dire (trovate comunque una esauriente scheda tecnica sul sito di TGM). Buona fortuna e buoni scatti!

TGM Silver CLUB

Raffaele Sogni **raffo@xenia.it**

TGM OFFICIAL CHAT | TGM BAZAR | TGM SPECIAL PRICE
BEST DOWNLOAD | GIOCO ALLEGATO | MOVIE MACHINE
MUSIC MACHINE | TALENT ZONE | GAMES REDA | WEB SURFER

TGM Silver Club compie un mese! Beh, ok, non stiamo parlando di un secolo, ma come per i bambini appena nati, almeno per i primi tempi si contano i giorni di vita. Il Club è in ottima salute, è ricchissimo di sezioni continuamente aggiornate, la chat va come un treno (ne parlo nell'apposito box, ma voglio ribadire la nostra soddisfazione) e le rubriche di cinema e musica riscuotono un grande successo grazie anche alle firme competenti che le animano (senza tralasciare tutte le altre aree, di cui potete trovare un elenco completo proprio qui sopra). Insomma, TGM Silver Club sta crescendo bene, ma ha bisogno del vostro apporto per continuare a migliorarsi. Quest'enorme area di TGM Online è, infatti, un luogo pensato e "costruito" per voi, quindi sarò lieto di accogliere consigli e segnalazioni alla mia mail, in modo che si possa rendere sempre più ricco e sempre più vicino alle vostre esigenze e necessità. Buona navigazione!

TGM SPECIAL PRICE

Lo spazio Special Price di questo mese è completamente dedicato a Drako.it e crediamo proprio che se lo meriti. Viste le vacanze natalizie alle porte, abbiamo pensato che l'offerta di questo mese potesse essere un buon motivo per cambiare in blocco il computer. Grazie a Drako, quindi, non solo vi proponiamo un PC completo di tutto e di una cattiveria (non solo in fatto di hardware) inaudita, ma lo facciamo anche a un prezzo assolutamente stratosferico.

L'offerta è composta da:

- Case Thunderstrike Z-Mod Black
- Alimentatore Thermaltake Active PFC Super Silent 420W
- CPU AMD 2500 + @3200 raffreddata dalla ventola Thermaltake Volcano 12, completa di regolatore frontale per la velocità
- 1 GB RAM DDR 400 MHz certificate e complete di dissipatori Revolteck Silver
- Scheda Madre A7N8X Deluxe, il meglio che offre il mercato per i processori AMD
- HD serial ATA 120 GB Maxtor

- Lettore DVD Pioneer
- Masterizzatore Waitec Storm 52x24x52
- Scheda grafica ATi Radeon 9600 con 256 MB di RAM
- Mouse e tastiera Logitech Cordless Optical
- 1 Floppy disk nero (in tinta col case)
- 2 anni di garanzia "carry-on"

Insomma, stiamo parlando di un PC creato ad hoc per gli amanti del modding e per gli hardcore gamer.

Drako.it

Prezzo al pubblico: 1.300,00 Euro
Prezzo Solo per i lettori di TGM: 1.150,00!!! Euro

TGM OFFICIAL CHAT

La chat ufficiale ha riscosso un notevole successo tra gli utenti di TGM Online... c'era da aspettarselo, Ok, la chat è sempre la chat, ma l'affluenza in questi giorni è andata al di là delle nostre più rosee previsioni... e il merito non va che a voi, naturalmente, che fin da subito avete creato un macello (in senso buono) indescrivibile, riuscendo però sempre a rimanere all'interno delle regole di civile convivenza. La chat quindi è partita bene, ma il nostro intento è quello di usarla come base d'appoggio di appuntamenti con personaggi del mondo dei videogiochi e non, di organizzare serate tematiche dove parlare e confrontarsi sugli argomenti più disparati e, perché no, per fare nuove amicizie e passare un po' di tempo a chiacchierare amabilmente. Come ho anticipato, le iniziative della chat ufficiale di TGM sono molte e tra queste non possiamo non citare l'incontro col "personaggio", che questo mese sarà il ToSo (al secolo Davide Tosini, nostro amabileT vice-caporedattore). Sì, esatto, proprio quell'allegro e goffo omone (asd)(ti spacco le braccia, così vediamo chi è più goffo, ok? ndToSo) che si occupa ogni mese di creare la rivista che avete tra le mani e i suoi supporti ottici. Se volete tempestarlo di domande e scoprire come ha fatto a diventare l'uomo più amato del circondario, non potete mancare Giovedì 18 dicembre alle ore 21, naturalmente in chat!

BEST DOWNLOAD

Siete dei tipi molto esigenti? Non vi accontentate delle vagonate di demo, patch e goodies contenuti nell'Area Download di TGM Online? Beh, allora l'area Best Download fa proprio al caso vostro. Qui troverete wallpaper esclusivi (ma davvero esclusivi, quelli che trovate in quest'area non esistono da nessun altra parte), sfondi per cellulari personalizzati, temi per Pocket PC... e inoltre una enorme banca dati chiamata TGM History, dove poter scaricare comodamente sul proprio PC i numeri più rappresentativi di TGM del passato, per conservare un pezzo di storia videoludica. E ancora il Classic Bovas, una sintesi delle pagine più demenziali prodotte dai Bovas, come l'esordio del mitico Pastore o le prime strisce a fumetti prodotte da Davide Manzi. E tutto questo in costante aggiornamento! Insomma, il Best Download è un'area che il lettore di TGM non può assolutamente non consultare.

CONTEST OF THE MONTH

Le webcam, nel corso di questi anni, hanno compiuto veri e propri passi da gigante e permettono ora di fare filmati, scattare fotografie e interagire in moltissimi modi col proprio personal computer. Consapevoli dell'importanza di questi piccoli gioiellini nella vita del provetto utilizzatore di PC, nel CoTM di questo mese mettiamo in palio il suo modello di punta di Logitech: la Click Smart 820, una webcam del valore indicativo di ben 200 € (e noi ve la regaliamo!), che permette di scattare foto di alta qualità grazie ai suoi 2,1 mega pixel, di fare filmati della durata di 60 secondi con audio (!), e di rivedere il tutto sia su PC che tramite lo schermo LCD posto sul retro della periferica. Naturalmente la Click Smart 820 può essere utilizzata come normalissima webcam, quindi per fare teleconferenze e per spedire senza ulteriori passaggi fotografie e filmati... insomma, al redattore "in erba" che verrà selezionato come vincitore offriamo lo stato dell'arte in questo genere di periferiche... Buona fortuna!

IL VINCITORE DI QUESTO MESE È...

Il vincitore di questo mese si vedrà recapitare a casa un premio davvero favoloso, il Nomad MuVo2 di Creative, un lettore MP3 e HD portatile dalla capienza di ben 1,5 GB!!! Come era logico aspettarsi, sono arrivate moltissime recensioni, ma il prode SS ha scelto quella di Benedetto Zanaboni, che è riuscito a produrre un testo equilibrato e ben scritto. Complimenti vivissimi a Benedetto quindi, e per quanto riguarda tutti gli atri... fatevi sotto, una splendida webcam di Logitech vi attende!

DESPERADOS

Di Benedetto Zanaboni

Chi l'avrebbe mai detto che mescolando Commandos con una serie di cliché dei film western di vecchia data avremmo ottenuto questo Desperados? L'atmosfera è da vero classico e i personaggi non sono da meno: dal tipico cow-boy con tanto di cappello e frange sui pantaloni allo schiavo nero dinamitardo, dal dottore-imbroglione con intrugli di tutti i tipi, alla ragazza da saloon,fino al messicano sempre ubriaco di tequila col tipico accento spagnoleggiante...
La grafica del gioco, a onor del vero, non è propriamente attuale e risente del tempo,ma è comunque funzionale(tranne la quasi impossibilità di vedere dietro alcuni elementi dello scenario i vari
personaggi: una trasparenza alla Age of Empires non avrebbe guastato), il sonoro è piuttosto ben realizzato, con musiche che variano con l'evolversi delle situazioni e commenti parlati piuttosto ben doppiati.
La giocabilità è un po' il punto debole di questo titolo: capiterà spesso di indirizzare in una situazione piuttosto concitata un proprio personaggio vicino ad un altro ed ottenere di selezionare l'altro personaggio, col risultato che rimarrà fermo a farsi sforacchiare dai nemici: differenziare il tasto di selezione da quello di direzione (come nei titoli Blizzard) sarebbe stato un accorgimento tanto semplice quanto utile.
Per finire, la longevità di questo titolo è garantita da una buona quantità e varietà delle missioni: si passa dalle carneficine, alle missioni "stealth" in cui non dobbiamo dare nell'occhio, a quelle in cui non si può uccidere nessuno, ecc. tutte collegate da una buona trama che non stride.
In conclusione Desperados è un buon titolo, che ha portato una ventata di novità senza fare rivoluzioni, puntando su un argomento poco considerato nei videogiochi come quello dei western. Se cercate qualcosa di originale su cui riflettere un po' senza sparare a raffica e siete disposti a passare sopra qualche difetto, questo è il titolo che fa per voi!

TGM Silver CLUB — COME ACCEDERE

Inserire UNA VOLTA SOLA uno dei nuovi CD che avete tra le mani, cliccare sul bottone Premium che trovate nella schermata principale dell'interfaccia (che si lancia aprendo il file AVVIO.EXE, per chi avesse disabilitato l'autoplay di Windows), e cliccare sul pulsante "Sì, voglio accedere all'area Premium!" (ricordatevi di essere connessi alla rete, altrimenti nisba...). Così facendo, il server di TGM Online imposterà un cookie - del tutto innocuo, non preoccupatevi - sul vostro computer, che per un mese intero (fino all'uscita del prossimo numero) vi permetterà di accedere liberamente e in qualsiasi momento al TGM Silver Club, direttamente dalla home page di tgmonline.it, ma solo dal computer sul quale avete eseguito la procedura fin qui descritta, e utilizzando Microsoft Internet Explorer.

Silver zone

Davide "ToSo" Tosini **iltoso@xenia.it**

SILVER DISC VOL. 175 - 176 - SILVER DVD VOL. 10

Ben ritrovati, cari lettori: anche questo mese riusciamo a proporvi dei dimostrativi veramente interessanti, i quali non mancheranno di deliziare gli ormai frequenti pomeriggi piovosi che funestano l'Italia. Infilate il Silver CD o il Silver DVD nel vostro lettore e preparatevi per il fantastico viaggio che vi attende...

Buona lettura

AVVERTENZE:

L'interfaccia grafica è stata realizzata a una risoluzione di 1024 x 768 a 16 milioni di colori. Nel caso abbiate risoluzioni differenti si adatterà in maniera automatica al vostro desktop in un range che va dalla 800 x 600 alla 1280 x 1024. Qualora abbiate la necessità di cambiare la profondità di colore, cliccate sul bottone Avvio (Start), quindi su Impostazioni, Pannello di Controllo, Schermo, Impostazioni e, infine, inserite il parametro "16.8 milioni di colori (24 bit)" nella sezione Colori

I CD allegati alla rivista The Games Machine possono essere passibili di difetti di fabbricazione. I casi tipici che si riscontrano sono la mancanza di file all'interno di alcune directory, oppure il lettore CD che legge con estrema fatica il Compact Disc (o che non lo legge del tutto). In tal caso sarà sufficiente spedire il CD in busta chiusa all'attenzione di Ellis Bonazzi, The Games Machine, Xenia Edizioni, v. Carducci 31, 20123 Milano, allegando una lettera nella quale vengano spiegati i malfunzionamenti riscontrati. I tempi di sostituzione variano dalle poche settimane a due mesi al massimo, dipendentemente dalla velocità delle Poste.

Il Silver Disk prevede l'auto-play automatico dell'interfaccia grafica. Qualora si volesse evitare che ciò accada, si può disabilitare tale funzione temporaneamente o permanentemente. Nel primo caso sarà sufficiente tenere premuto il tasto SHIFT all'inserimento del CD nel lettore, mentre nel secondo basterà cliccare col tasto destro del mouse sull'icona Gestione Risorse presente nel desktop: in seguito, cliccare su Proprietà, Gestione Periferiche, selezionare la voce CDROM, evidenziare quello che si ha installato sul proprio PC e infine cliccare su Proprietà, Impostazioni e disabilitare il check-box "Notifica inserimento automatico".
Cliccando su OK e riavviando il computer il gioco è fatto.

DEMO CD E DVD

Fifa Football 2004

Non dimenticatevi di impostare l'effetto del pallone prima di calciare la sfera...

Del Piero e Maldini scendono in campo per prendersi a pallonate... E voi, da che parte state?

Finalmente gli appassionati di calcio possono mettere le mani sul tanto atteso FIFA Football 2004: come abbiamo sottolineato nell'esaustiva recensione apparsa sullo scorso numero, questa nuova edizione introduce novità sostanziali all'interno di una serie storica. Il demo che troverete nella directory \FIFA Football 2004 (Demo\FIFA Football 2004 per la versione DVD) dà la possibilità di giocare un tempo da quattro minuti della scorsa finale di Champions League. In altre parole, potrete provare a riscrivere la storia impersonando Del Piero e soci, oppure optando per Kakà e compagnia bella. Il sistema di controllo sfrutta sia il pad che la tastiera, ed è bene che spendiate i primi minuti di gioco per imparare i segreti del famoso Off The Ball. Il meccanismo che sta alla base di questa opzione è abbastanza semplice: la prima volta si attiva la modalità tramite l'uso del tasto associato, mentre con le successive pressioni si determina chi riceverà la sfera tra i tre attaccanti a disposizione. Per eseguire il passaggio, sarà necessaria un'ulteriore pressione del tasto riservato ai cross o al lancio filtrante. I requisiti minimi di sistema prevedono l'impiego di un processore a 500 MHz, accompagnato da 64 MB di RAM e da una scheda grafica accelerata con 16 MB di memoria video.

GENERE: Arcade calcistico
MULTIPLAYER: Più giocatori sullo stesso PC
SITO: www.fifa2004.ea.com

Pro Evolution Soccer 3

Il titolo sportivo per PS2 più invidiato di sempre sbarca finalmente su PC!

Se gli amanti del calcio arcade possono sollazzarsi con il dimostrativo di FIFA Football 2004, i profeti di quello simulato si entusiasmeranno con Pro Evolution Soccer 3, vero e proprio dominatore per quanto riguarda il mercato console. Il demo, che troverete all'interno della directory \PES 3 (Demo\PES3 per la versione in DVD), contiene quattro nazionali e dà la possibilità di disputare un'intera partita amichevole. Il sistema di controllo consente di utilizzare sia il pad che la tastiera e sfrutta otto tasti, ognuno riservato a diverse azioni. Si va dal passaggio classico a quello filtrante, passando per tiri, cross e scatti vari che necessitano di qualche ora di pratica per essere "addomesticati". Prima di lanciare il demo (cosa che probabilmente avrete già fatto...), tenete in considerazione che PES non è uno di quei titoli che si lasciano giocare da subito. Prima di impostare un'azione come si deve, infatti, sarete costretti a sudare le classiche sette camice. Un paio di consigli sono quindi d'obbligo: come prima cosa, imparate ad anticipare l'avversario, specie se volete giocare con un linea difensiva a tre uomini. In secondo luogo, cercate sempre i tiri al volo: sono più potenti e quando la palla viene colpita da gente come Totti, Del Piero o Vieri il risultato è quasi assicurato. Per poter giocare con PES 3 avrete bisogno di un processore a 800 MHz, accompagnato da 64 MB di memoria (caldamente consigliati 128 MB) e da una scheda grafica con almeno 32 MB di VRAM.

GENERE: Simulatore calcistico
MULTIPLAYER: Più giocatori sullo stesso PC
SITO: www.konami-europe.com/pes3

Durante i replay potrete gustarvi con calma i gesti tecnici dei vostri campioni!

Call of Duty

La Seconda Guerra Mondiale torna a far tremare le casse e i monitor dei nostri personal computer...

Se il demo pubblicato a ottobre vi aveva scardinato la mascella, la versione dimostrativa contenuta all'interno della directory \Call Of Duty New Demo (Demo\Call Of Duty New Demo per la versione in DVD) completerà l'opera di "restyling" del vostro volto. Call Of Duty rientra nella categoria degli sparatutto in prima persona e ci mette nei panni di un soldato americano impegnato nel secondo conflitto mondiale. A differenza di molti altri titoli appartenenti a questa categoria, in CoD possiamo contare su una squadra che si aiuta e si copre in maniera del tutto autonoma (e soprattutto realistica). Il sistema di controllo sfrutta i soliti tasti, il che significa che con W, A, S e D potrete spostare il vostro alter ego digitale, mentre con i pulsanti sinistro e destro del mouse potrete rispettivamente fare fuoco e mirare con maggior precisione. Per interagire con l'ambiente (e per raccogliere il lanciarazzi anticarro fondamentale per concludere la missione del demo) potrete utilizzare la lettera F, mentre per ricaricare l'arma dovrete premere il tasto R. Con la barra spaziatrice potrete saltare, mentre con il tasto CTRL (Control) avrete la possibilità di avanzare accovacciati. I requisiti minimi di sistema prevedono l'impiego di un processore a 600 MHz, accompagnato da 64 MB di RAM e da una scheda grafica con almeno 16 MB di memoria video.

GENERE: Sparatutto in prima persona
MULTIPLAYER: Assente
SITO: www.callofduty.com

Non dimenticatevi di ascoltare con attenzione le istruzioni che vi verranno impartite dai vostri superiori!

Warlords IV Heroes of Etheria

Stufi dei frenetici strategici in tempo reale? Tranquilli, Warlords IV vi farà fare tutto con calma...

A mio modo di vedere, gli strategici in tempo reale sono i titoli che incarnano meglio il significato stesso della parola, visto che forniscono al giocatore tutto il tempo che serve per pensare alla prossima mossa. Warlords IV, che troverete all'interno della cartella \Warlords IV (\Demo\Warlords IV per il DVD), rientra proprio in questa categoria e utilizza un'ambientazione fantasy per giustificare un po' di sane mazzate. Il demo che vi proponiamo mette a disposizione la modalità Skirmish, che altro non è se non uno scontro in campo aperto tra diverse fazioni, affidabili al computer o ad altri giocatori umani. Tutto il gioco viene controllato tramite mouse e bastano pochi e semplici click per compiere anche la più complessa delle operazioni. Nelle prime fasi del demo prestate attenzione ai numerosi box che compariranno a video, dal momento che danno utilissimi consigli per proseguire nel gioco. Per riuscire a terminare una partita, sarà necessario impossessarsi delle "capitali" avversarie (le città dove i nemici cominciano la loro opera di distruzione), cosa che potrebbe rivelarsi più complicata del previsto... I requisiti minimi di sistema per giocare a WL IV prevedono l'impiego di un processore a 500 MHz, 64 MB RAM e una scheda grafica accelerata con almeno 8 MB di memoria video.

GENERE: Strategico a turni
MULTIPLAYER: Assente
SITO: warlords4.ubi.com

Nosferatu The Wrath Of Malachi

Vampiri, ombre e fantasmi: se tutto questo non vi fa paura, non avete ancora provato questo gioco!

I Signori della Notte sono figure carismatiche, ricche di fascino e di mistero. Il dimostrativo che troverete all'interno della directory \Demo\Nosferatu del volume 10 non fa altro che avvalorare questa tesi, miscelando elementi classici degli FPS ad alcuni tocchi di classe che regalano attimi di terrore allo stato puro. In Nosferatu vestirete i panni di un giovane avventuriero, inizialmente armato di una semplice spada (raccoglietela dalla valigia che si trova poco oltre il punto d'inizio del livello). Lo scopo sarà quello di esplorare il maniero che si erge innanzi a voi, cercando al tempo stesso di contattare un determinato numero di persone (che potrete "osservare" premendo il tasto TAB). Il sistema di controllo sfrutta i tasti W, A, S e D per spostare il vostro alter ego, mentre i pulsanti del mouse sono utilizzabili per sferrare due differenti tipi di attacco. Oltre alla spada potrete contare anche su altre armi (più o meno convenzionali), tra le quali troviamo un crocefisso (immergetelo nella vasca che si trova fuori dalla magione e diventerà letale) e un revolver. Peccato però, che le pallottole non riescano sempre a fermare i mostri... Per giocare con Nosferatu avrete bisogno di un processore a 500 MHz, 64 MB di RAM e una scheda grafica accelerata con almeno 16 MB di memoria video.

GENERE: Sparatutto horror in prima persona
MULTIPLAYER: Assente
SITO: www.nosferatu-game.com

Beyond Good and Evil

Dal papà di Rayman arriva un'avventura con i controfiocchi... vista dagli occhi di una ragazza!

Pare proprio che UbiSoft non sbagli un colpo. Dopo l'ottima serie ispirata ai romanzi di Tom Clancy, i vari episodi di Rayman e il sensazionale Prince Of Persia – Le Sabbie del Tempo (nostro titolo di copertina di questo mese, nel caso non ve ne foste accorti...) ecco arrivare anche Beyond Good And Evil, di cui abbiamo già avuto modo di parlare il mese scorso. La nuova creatura di UbiSoft rientra nel genere degli action game in terza persona e il demo che troverete all'interno della directory \Demo\Beyond Good And Evil dà la possibilità di toccare con mano diverse fasi di gioco. Nella prima sezione vi ritroverete al comando di una nave piuttosto sgangherata, con la quale dovrete abbattere una curiosa macchina volante nemica. La vostra imbarcazione può essere controllata con i tasti W, A, S e D, mentre i pulsanti sinistro e destro del mouse sono impiegati, rispettivamente, per fare fuoco e per accelerare. La seconda fase del demo vi vedrà invece ai comandi della protagonista del titolo e lo scopo sarà quello di non farsi scoprire dalle guardie che pattugliano il livello. I tasti per gli spostamenti sono gli stessi impiegati in precedenza, ai quali vengono aggiunti il pulsante Shift (per prendere le foto) e la lettera Q, da impiegare per l'interazione con l'ambiente circostante. I requisiti minimi di sistema prevedono l'impiego di un processore a 500 MHz, accompagnato da 64 MB di RAM e da una scheda grafica con 16 MB di memoria video.

GENERE: Action Adventure in terza persona
MULTIPLAYER: Assente
SITO: beyondgoodevil.com/uk

Nel secondo livello del demo dovrete evitare di farvi scoprire dalle grosse sentinelle robot.

Commandos 3 - Gold Demo

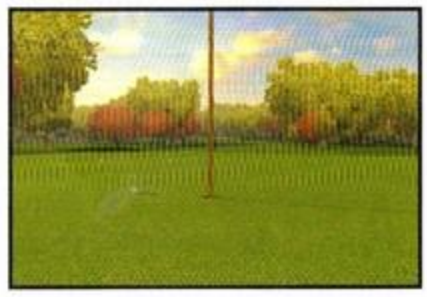
Una nuova versione del dimostrativo, preparata per convincere i più scettici: riuscirà nell'impresa?

Anche questo mese torniamo a parlare di Commandos 3 e lo facciamo grazie a un nuovo demo, denominato Gold, che i Pyro Studios hanno messo a disposizione degli appassionati. A differenza di quanto succedeva nella versione pubblicata il mese scorso, il codice implementato in questa release è identico in tutto e per tutto a quello contenuto nella confezione che popola gli scaffali dei negozi. Ma torniamo a bomba sul gioco... Cominciate subito con il tutorial, che vi insegnerà a controllare la telecamera, a spostare i vostri uomini e a utilizzare le loro abilità. Come avrete modo di vedere, l'interfaccia a vostra disposizione risulta sufficientemente chiara e immediata. Nella parte inferiore potrete osservare l'inventario del personaggio attualmente selezionato, mentre a sinistra troverà posto un'immagine tridimensionale del suo volto che indicherà lo stato di salute del vostro alter ego. Tutto viene controllato tramite il mouse (anche se sono sempre presenti le scorciatoie da tastiera), con uno schema piuttosto classico: in pratica, il puntatore cambierà a seconda del punto in cui si trova. Spostandolo su un nemico, potrete attaccare con un semplice click, mentre posizionandolo in un punto qualsiasi della mappa sposterete il vostro personaggio... Semplice, non trovate? Per poter giocare avrete bisogno di un Pentium a 600 MHz, 64 MB di RAM e una scheda grafica con almeno 16 MB di memoria video.

GENERE: Strategico in tempo reale
MULTIPLAYER: Assente
SITO: www.eidosinteractive.com/gss/legacy/commandos3

Tigerwoods PGA Tour Golf 2004

Preparate mazze, palline e maglioncini di lana... si torna sul green!



Il Raffo ha una vera e propria predilezione per i titoli che simulano questa strana ed elitaria disciplina: non stiamo parlando del tiro al piccione, ma del golf! Facezie a parte, vediamo cosa ha da offrire il dimostrativo contenuto all'interno della directory \Tiger Woods 2004 (Demo\Tiger Woods 2004 per la versione in DVD)... Una volta terminata la semplice procedura d'installazione, potrete giocare ben tre buche, le quali richiedono approcci notevolmente differenti tra loro. Il sistema di controllo può essere impostato secondo tre modalità, che sfruttano sempre e comunque il fido mouse. Il True Swing, selezionato di default, prevede che simuliate il movimento della mazza. Non è proprio facilissimo da padroneggiare, specie se siete alle prime battute, ma è quello che consente di avere una risposta più precisa sul colpo. Il secondo e il terzo metodo, invece, sfruttano diversi click del pulsante sinistro del mouse (due e tre, per l'esattezza). Con il primo farete partire la barra di potenza, mentre con quelli successivi potrete decidere quanto sarà forte il tiro e che effetto avrà. A chi sta imparando, consiglio di affidarsi sempre e comunque alle mazze consigliate dal computer, in modo da potersi concentrare solo e unicamente sul tiro. Per poter giocare con TW2004 dovrete possedere un processore a 500 MHz, 32 MB di RAM e una scheda grafica da 16 MB.

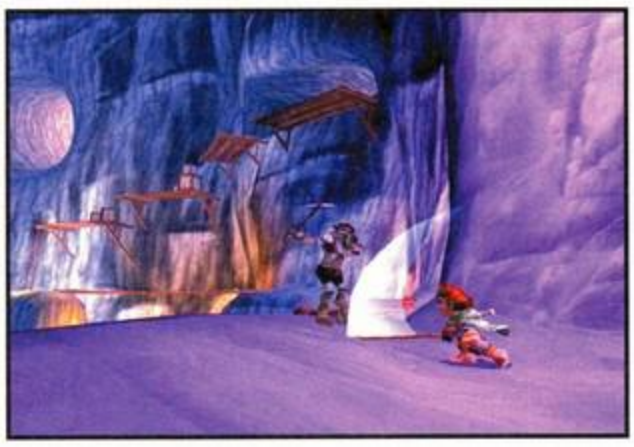
GENERE: Sportivo
MULTIPLAYER: Assente
SITO: tigerwoods.ea-europe.com

Lo Hobbit

Bilbo Baggins vi ha sempre affascinato e volete rivivere le sue gesta? Questo è il dimostrativo che fa per voi...

Senza ombra di dubbio, uno dei personaggi più riusciti di Tolkien è il prode Bilbo Baggins, protagonista del libro Lo Hobbit. Nel dimostrativo contenuto all'interno della directory \Lo Hobbit (Demo\Lo Hobbit per la versione DVD) avrete la possibilità di indossare i piccoli panni del personaggio in questione, per mettervi alla ricerca dei tredici nani che erano in viaggio con voi. Il vostro scopo sarà quindi quello di trovarli, affrontando pericoli e nemici che infestano le caverne in cui è ambientato il demo. Il sistema di controllo sfrutta le oramai arcinote lettere W, A, S e D, le quali vi permetteranno di spostare Bilbo. Con il tasto sinistro del mouse potrete sferrare colpi letali, mentre con la barra spaziatrice sarete in grado di spiccare balzi verso l'infinito e oltre (uhm, sto facendo un po' di confusione, forse...). La lettera Q serve per visualizzare gli obiettivi da completare, mentre il tasto Invio consente di interagire con l'ambiente circostante (aprire forzieri, salvare i progressi presso le apposite colonne e via di questo passo). Chiudiamo con il tasto F, che dà la possibilità di passare in modalità in prima persona, grazie alla quale potrete lanciare delle pietre raccolte durante il vostro cammino. Il gioco richiede un processore a 350 MHz, 32 MB di memoria e una scheda video con 16 MB di VRAM.

GENERE: Action Adventure in terza persona
MULTIPLAYER: Assente
SITO: thehobbit.sierra.com



Per sferrare colpi più potenti premete la barra spaziatrice e, successivamente, il pulsante sinistro del mouse.

UFO: Aftermath

Ci sono degli alieni là fuori. Chiamiamo Fox e Dana o ce la caviamo da soli?

Quelli che tra voi hanno già diversi "secoli videoludici" sulle spalle, ricorderanno con molto piacere il primo, indimenticabile UFO: Enemy Unknown. Ora, a parecchio tempo di distanza, siamo qui a parlare di un suo figlioccio, il quale eredita dal genitore molte delle caratteristiche che all'epoca lo avevano reso vincente. Anche in questo caso, infatti, ci troviamo di fronte a uno strategico a turni, che vi permetterà di mettervi al comando di una squadra di umani in lotta contro gli alieni. Terminata l'installazione della versione dimostrativa contenuta nella cartella Demo\Aftermath del DVD, provate a dare un'occhiata al tutorial: quest'ultimo vi spiegherà come controllare i vostri uomini. I più pigri non temano di essere abbandonati... ci siamo qui noi! L'intero gioco viene controllato via mouse e barra spaziatrice: grazie a quest'ultima, sarà possibile fermare l'azione in qualunque momento. La prima cosa da fare è quella di creare un percorso da far coprire ai nostri eroi: pochi, semplici click con il tasto destro del mouse su un punto qualsiasi dello schermo faranno comparire delle "linee guida", utilizzate poi per gli spostamenti. Ogni volta che verrà individuato un nemico o, più in generale, succederà qualcosa che non era previsto dai vostri movimenti iniziali, l'azione verrà nuovamente fermata e potrete agire di conseguenza. I requisiti minimi di sistema prevedono l'impiego di un processore a 500 MHz, accompagnato da 64 MB di RAM e da una scheda grafica accelerata con almeno 16 MB di memoria.

GENERE: Strategico a turni
MULTIPLAYER: Assente
SITO: www.ufo-aftermath.com

XIII

Sparare come dei matti a dei cartoni animati non è mai stato così divertente...

Dopo avervi proposto la versione dedicata ai "giocatori solitari", ecco che torniamo a parlare del nostro agente segreto in cel-shading grazie all'uscita del dimostrativo multiplayer. No, non vi spaventate, non è fondamentale avere il computer con un accesso a Internet per potersi gustare questo gioco... Una volta lanciato il programma, le tre opzioni a cui vi troverete di fronte sono quelle elencate alla voce "Multiplayer" della scheda che accompagna questa descrizione. In pratica, potrete decidere se cimentarvi in una partita in LAN (a patto che abbiate un rete locale a disposizione), fiondarvi sui server di UbiSoft oppure se dedicarvi a un BOT Match. In questo caso, da uno a cinque avversari (o alleati, nel caso in cui stiate giocando un Team Deathmatch) saranno controllati dal computer, e non vedranno l'ora di farvi saltare il cervello. Il sistema di controllo sfrutta i tasti W, A, S e D per gli spostamenti (rimappateli in questa maniera, altrimenti tutto sarà veramente ingestibile) e i pulsanti sinistro e destro del mouse per attivare rispettivamente gli attacchi primari e secondari di ogni arma. Per poter giocare avrete bisogno di un processore a 800 MHz, 64 MB di RAM e una scheda grafica con almeno 32 MB di memoria video.

GENERE: Sparatutto in prima persona
MULTIPLAYER: LAN, TCP/IP, BOT
SITO: www.xiii-thegame.com

SHAREWARE

AVVERTENZA: Xenia edizioni e le software house che hanno realizzato i programmi che trovate nella sezione "Shareware" di questi Silver Disc non sono in alcun modo da ritenersi responsabili per eventuali danni, malfunzionamenti (anche a terzi) causati da un loro cattivo o improprio uso. Alcune utility permettono di modificare il registro e file di sistema normalmente non accessibili: se non sapete bene cosa state facendo ma siete troppo curiosi per non fare nulla, abbiate l'accortezza di farvi delle copie di backup del sistema (o almeno del registro).
Le informazioni relative ai sistemi operativi supportati, la licenza del programma e le sue eventuali limitazioni, nonché il prezzo della registrazione del prodotto sono quelle fornite dalle software house. Istruzioni più dettagliate sono richiamabili dall'interfaccia grafica dei CD o del DVD.

BSPLAYER 0.86.501

www.bsplayer.org
Sistema operativo: Windows 9X/ME/2000/NT/XP
Licenza: freeware per uso non commerciale
Registrazione: nessuna

Siete alla ricerca di un player video praticamente universale, in grado di riprodurre senza troppa fatica tutti gli innumerevoli formati presenti oggigiorno, in particolare i sempre più diffusi DivX? BSplayer è il programma che fa per voi, allora: piccolo, compatto, veloce da caricare, con un sacco di feature davvero accattivanti e completamente in italiano. Non ultimo, è completamente gratuito!

DESKTOP PLUS 2.01B

www.desktopplus.com
Sistema operativo: Windows 9X/ME/2000/NT/XP
Licenza: shareware, senza limitazioni per 30 giorni
Registrazione: 30 $

Lo scorso mese abbiamo proposto una semplice utility per la gestione dei desktop virtuali: in quest'occasione ve ne vogliamo presentare un'altra, decisamente più potente e ricca di funzionalità avanzate. DesktopPlus consente di definire fino a un massimo di nove scrivanie virtuali; a ognuna di esse possono essere associati un particolare wallpaper, un gruppo di icone, delle applicazioni personalizzate e persino uno schema di colori e una risoluzione diversa dalle altre. Spettacolare!

FRAPS 2.0.0

www.fraps.com
Sistema operativo: Windows 2000/XP
Licenza: shareware, limitazioni al programma
Registrazione: 29.95 $

Nei suoi pochi kylobyte Fraps racchiude un ottimo programma che mette a disposizione due funzionalità assolutamente indispensabili per i videogiocatori: misurare e visualizzare a video il framerate dei giochi che utilizzano le DirectX, e REGISTRARE le proprie partite in formato .AVI in tempo reale (con sonoro), da vedere e rivedere con calma in un secondo momento. Pensate che roba: un clan potrà documentare le proprie partite (ogni giocatore la propria) e alla fine realizzare un montaggio ricco di diversi punti di vista (come un vero e proprio film) da riversare poi su CD o DVD!

FREERAM XP PRO 1.40

www.yourwaresolutions.com
Sistema operativo: Windows 9X/ME/2000/NT/XP
Licenza: freeware
Registrazione: nessuna

Serve che spenda qualche altra parola sull'importanza di disporre di un buon deframmentatore della RAM come questo? Più tempo rimane acceso e in funzione il PC (in particolar modo quando è collegato a Internet) più la RAM si riempie di spazzatura (librerie non deallocate, file temporanei non più in uso, ecc.). Ciò costringe il sistema operativo ad appoggiarsi al disco fisso - e al file di paging - per caricare le nuove applicazioni, con il degrado di prestazioni che questo comporta. FXP serve proprio a svuotare la memoria volatile dai file inutilizzati e dalle cianfrusaglie digitali che le applicazioni dimenticano dopo essere terminate.

HOTDOG PRO 7.03

www.sausage.com
Sistema operativo: Windows 9X/ME/2000/NT/XP
Licenza: shareware, trenta giorni senza limitazioni
Registrazione: 99.95 $

Dietro un'aria scanzonata e "leggera", la Sausage Software ha sempre prodotto ottimi software per lo sviluppo di siti web. Il top del suo catalogo è senz'altro rappresentato da HotDog Professional, un editor HTML riservato a utenti mediamente esperti di programmazione Web, o che quantomeno dispongono di una minima conoscenza della materia. Oltre alla versione shareware dell'ultima release, nel CD trovate anche la versione 5.5 completa, che la Sausage ha deciso di rendere freeware.

DBPOWERAMP 9.0

www.dbpoweramp.com
Sistema operativo: Windows 9X/ME/2000/NT/XP
Licenza: freeware
Registrazione: nessuna

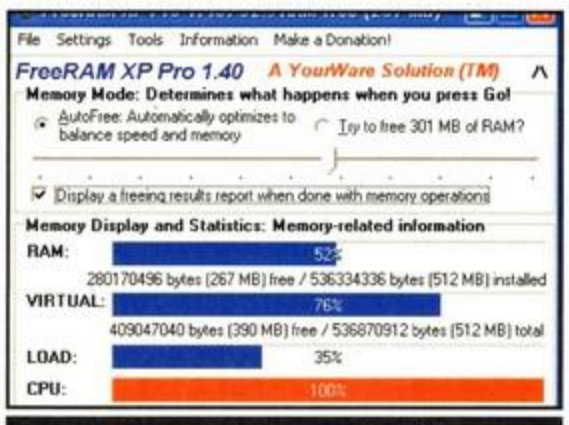
dBpowerAMP Music Converter è una piccola ma piacevole utility freeware in grado di convertire da un formato all'altro i vostri file musicali - con supporto nativo per WAV ed MP3 - e rippare i CD Audio, ossia convertire tracce audio comuni in formato digitale (mp3). Su CD trovate anche il Power Pack, un'add-on shareware (validità 30 giorni, 19$ per la registrazione) che aggiunge una moltitudine di nuove funzionalità al pacchetto base.

FRESHDIAGNOSE 6.40

www.freshdevices.com
Sistema operativo: Windows 9X/ME/2000/NT/XP
Licenza: freeware
Registrazione: registrazione online gratuita

Fresh Diagnose è un'utility per la diagnosi e il benchmark del proprio computer. Come molti altri prodotti del genere, anche FD restituisce informa-

FRAPS 2.0.0



FREERAM XP PRO 1.40

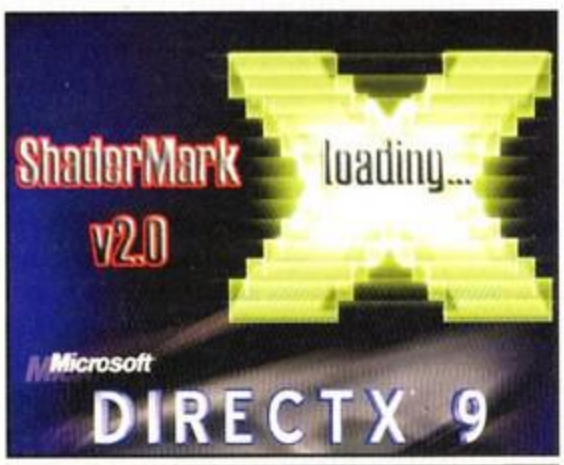
HOTDOG PRO 7.03

FRESHDIAGNOSE 6.40

FRESHDOWNLOAD 6.20

FTP COMMANDER 7.0

FINEREADER 7.0



SHADERMARK 2.0

zioni di ogni tipo, a livello software, hardware, di periferiche e di risorse del sistema. Il pacchetto comprende inoltre numerosi benchmark per mettere alla prova i diversi comparti del proprio PC.

FRESHDOWNLOAD 6.20

www.freshdevices.com
Sistema operativo: Windows 9X/ME/2000/NT/XP
Licenza: freeware
Registrazione: registrazione online gratuita

■Fresh Download è un download manager, ossia una di quelle utility che affiancano l'utente durante la navigazione in Rete; quando raggiungete un file che volete scaricare, FD prende il posto del normale browser e gestisce in maniera autonoma il download dell'oggetto in questione.

FRESHUI 6.50

www.freshdevices.com
Sistema operativo: Windows 9X/ME/2000/NT/XP
Licenza: freeware
Registrazione: registrazione online gratuita

■Ecco un'altra simpatica utility della FreshDevices, software house che si fa apprezzare per i suoi programmi estremamente funzionali, ben fatti e gratuiti. FreshUI consente di intervenire su diversi parametri del sistema operativo, normalmente nascosti all'utente, permettendo così di personalizzare a piacimento l'interfaccia grafica di Windows.

FTP COMMANDER 7.0

www.internet-soft.com
Sistema operativo: Windows 9X/ME/2000/NT/XP
Licenza: freeware
Registrazione: versione Pro 29.95 $

■Quasi tutti ormai dispongono di un proprio spazio Web, e sanno perfettamente che per spostare file e cartelle da qui a lì è necessario utilizzare un programma apposito. FTP Commander è un programma freeware caratterizzato da un'interfaccia utente simile a quella del vecchio ma mai dimenticato Norton Commander.

ADOBE ACROBAT PROFESSIONAL 6.0

www.adobe.com/products/acrobat
Sistema operativo: Windows 2000/NT/XP
Licenza: shareware, trenta giorni senza limitazioni
Registrazione: 449 $

■Per la prima volta in dieci anni, Adobe ha deciso di rendere disponibile per una prova gratuita uno dei suoi programmi di punta, Acrobat Professional, uno strepitoso strumento per la creazione e la gestione avanzata dei file pdf (Portable Document Format), il formato a oggi più diffuso per la condivisione di documenti sia su Internet che tra le varie piattaforme hardware (Mac, PC, palmari, Tablet PC, ecc.).

EUDORA 6.0

www.eudora.com
Sistema operativo: Windows 9X/ME/2000/NT/XP
Licenza: versione light o sponsorizzata, limitazioni al programma
Registrazione: versione paid 81.60 €
Acquisto online:
http://www.lolasoft.com/eudora+email.html

■Eudora è uno dei più famosi programmi di posta elettronica: la versione dimostrativa è disponibile in modalità "Sponsored" (banner e limitazioni rispetto alla versione commerciale) o Light (senza pubblicità e priva di alcune feature importanti). Per attivare tutte le funzionalità di quest'ultima release - compreso il nuovo controllo dello spam - dovrete necessariamente acquistare il prodotto. Sul DVD trovate anche il completo manuale utente e una guida all'utilizzo rapido.

FINEREADER 7.0 PROFESSIONAL ITA

www.finereader.com
Sistema operativo: Windows 9X/ME/2000/NT/XP
Licenza: shareware, 15 giorni senza limitazioni
Registrazione: 129,00 €
Acquisto online:
http://www.lolasoft.com/finereader+professional.html

■FineReader 7.0 è uno dei più potenti ed efficaci software di OCR esistenti: prodotto dalla sovietica Abbyy e distribuito in Italia da Italsel, è uno strumento che si è guadagnato soprattutto con quest'ultima versione una vera e propria panoplia di riconoscimenti e di attestati di merito.
L'accuratezza del programma, anche su pagine molto fitte o poco leggibili, si attesta sempre su percentuali elevatissime, intorno al 95/97%.

OPENOFFICE.ORG 1.1

www.openoffice.org
Sistema operativo: Windows 9X/ME/2000/NT/XP
Licenza: GNU
Registrazione: nessuna

■Ritorna la famosa suite di programmi per l'ufficio open source, che mette a disposizione gratuitamente un elaboratore di testi, un foglio elettronico, un programma per le presentazioni, uno per il disegno vettoriale e un'utility per la scrittura di formule matematiche complesse.
Le versioni che trovate in questo DVD sono la 1.1 Final in inglese, sia per Windows che per Linux, e la 1.1 Release Candidate 5 in italiano (l'ultima disponibile prima di andare in stampa), anch'essa sia per Windows che per Linux.

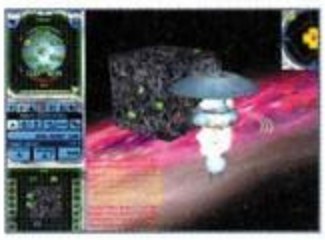
SHADERMARK 2.0

www.shadermark.com
Sistema operativo: Windows 9X/ME/2000/NT/XP
Licenza: shareware, limitazioni al programma
Registrazione: 10 €

■ShaderMark 2.0 è il primo benchmark espressamente pensato per mettere alla frusta la vostra scheda video nell'ambito dei pixel shader sotto DirectX 9.0. Diversamente da altri prodotti analoghi che abbiamo già conosciuto negli scorsi mesi, 3DMark03 di FutureMark e AquaMark 3.0 della Massive Development, questo test non contiene shader scritti in assembler dai programmatori, ma fa solo riferimento a quelli scritti con il linguaggio ad alto livello di Microsoft.

CAESAR 3

Gioco: Starfleet Command III
Versione: Finale



■Fa il suo ingresso nella FragZone su DVD quest'interessante MOD per Starfeet Command III: al pari di quanto accaduto con Onslaught per Homeworld Cataclism, CAESAR 3 propone tutta una serie di migliorie grafiche e di giocabilità volte a ribilanciare l'equilibrio delle forze in campo. Tutte le razze d'ispirazione trekkiana hanno una bella serie di novità che si traducono in una vagonata di astronavi per Federazione, Romulani, Borg e Klingon. Le modifiche non sono solo estetiche, ma permettono anche di dare vita a interessanti scontri multigiocatore, i quali grazie ai valori modificati dell'add-on si sono dimostrati un'ottima maniera per dare nuovi stimoli ai fan della serie!serie!

OUTLAWS

Gioco: Half-Life
Versione: 1.5 Beta

■A oltre sei anni di distanza dal rilascio del gioco ufficiale, un gruppetto d'appassionati si è messo al lavoro per convertire il più accuratamente possibile l'originale Outlaws della LucasArts, fornendogli ciò che gli mancava all'epoca della sua uscita ufficiale, ovvero una terza dimensione per i nemici, allora stilizzati come semplici sprite. Il MOD è dunque la versione multiplayer rivisitata di quel piccolo capolavoro, un piccolo pezzo di storia che tutti voi potrete provare.

HALO DEDICATED SERVER (WINDOWS EDITION)

Gioco: Halo
Versione: 1.0

■Mese che vai, server dedicato che trovi! Dopo il server dedicato per Natural Selection dello scorso appuntamento, questa volta tocca ad Halo: con un pacchetto di circa 130 MB, ha fatto la sua comparsa sulla Rete delle reti anche il server dedicato all'atteso blockbuster per Xbox, fresco di conversione per i nostri PC.

FUSION PACK

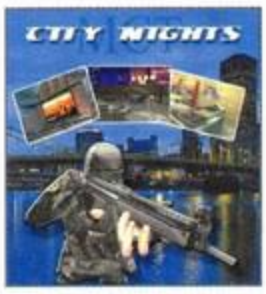
Gioco: The Specialist (Half-Life)
Versione: 1.0

■Dopo alcuni mesi di lavoro, ecco pronto il

Fusion Pack anche per The Specialists, con una valanga di nuove skin, effetti e soprattutto armi immensamente ganassa che rispecchiano in pieno lo stile di quest'ottima modification.

CITY NIGHTS

Gioco: Medal of Honor: Allied Assault
Versione: 1.0



■Come annunciato, ecco in uscita un MOD davvero interessante per Medal Of Honor: Allied Assault, che nei server italiana sta facendo la sua comparsa in fase di prova. Si tratta di City Nights Final, in cui l'eterna opposizione tra bene e male s'incarna nel più moderno scontro tra SWAT e gruppi terroristici, come nella fortunata tradizione di Counter-Strike. Nonostante le due mappe in single player, il prodotto in questione è prevalentemente legato al multiplayer, con cinque interessantissime mappe che non tarderanno a essere affiancate da altre in fase di rilascio.

USKAARJ

Gioco: Unreal Tournament
Versione: 1.0

■Il MOD in questione è basato su Unreal Tournament e il cambiamento dall'originale si nota subito: non si tratta né di armi né di ambientazioni, bensì del genere stesso del gioco! Sì, perché il team di Uskaarj ha ben pensato di trasformare un classico degli FPS in un gioco di strategia in tempo reale! Sarà necessario dedicarsi al recupero delle materie prime (in questo caso un cristallo chiamato Tardium), e alla costruzione di vari edifici produttivi per dar vita al nostro esercito, che conterà su diversi tipi d'unità terrestri (con differenti armamenti e utilità, anche in base alla fazione scelta) e su un cospicuo supporto aereo.

PAF MAPPACK

Gioco: Day of Defeat
Versione: 1.0

■Con l'arrivo della nuova versione di Steam, non sono mancate le polemiche per quanto riguarda il supporto in fatto di extra a tutti gli altri MOD ufficiali di Valve: Day of Defeat è appunto uno di questi, e il map pack in questione sembra nascere proprio per supplire a una certa mancanza cronica di novità per uno sparatutto tattico che ha molto poco da invidiare a Counter-Strike. Il PAF MAP PACK propone una serie di ottime mappe, che nelle

intenzioni dei realizzatori dovrebbero sostituire gli scenari che da tempo immemore furoreggiano sui server di tutto il mondo. Ci riuscirà?

MODULE PACK

Gioco: Neverwinter Nights
Versione: Finale

■Credo che con questo module pack avrete parecchio da giocare: in pratica, si tratta di una raccolta dei migliori moduli per NWN prodotti da terze parti per il capolavoro Bioware: sono ben nove le avventure singole di pregevole fattura presente, scelte tra le migliori tra quelle proposte sul sito ufficiale di Bioware. Una buona occasione per prolungare la già notevole longevità del capolavoro Atari, dedicata a tutti coloro che non possono giocare online a uno qualsiasi dei numerosi shard di NWN che popolano la Rete.

RAGE IN THE CAGE

Gioco: Max Payne
Versione: 1.0

■Ecco un MOD per Max Payne che non mancherà di sorprendere tutti coloro che adorano le arti marziali: in pratica, si tratta di affrontare nell'ordine tre avversari utilizzando le stesse tecniche di base del Yeung Kung Fu MOD, in questo caso molto ben implementate per trasformare il capolavoro Remedy in un vero e proprio picchiaduro. Di fatto, spazi e ristretti e mosse spettacolari lo rendono una vera e propria citazione da Matrix, altro MOD molto famoso per Max Payne!

CHASER MAP PACK

Gioco: Chaser
Versione: 1.0

■Questo mese i map pack abbondano non solo nel nostro DVD, ma anche sulla bocca degli stolti (come dice un noto proverbio): quello di Chaser è senza dubbio un prodotto appetitoso. Trattasi di un pack ufficiale rilasciato direttamente dalla JoWood, il quale introduce tutta una serie di mappe multigiocatore nelle classiche modalità Arctic Siege (CTF), Bad Place (ST, DM, TDM, CTF), Night Shift (DM, TDM), Old Harbor (DM, TDM) e Old Hotel (ST, DM, TDM). Assieme al map pack è stata rilasciata anche la patch ufficiale che trovate in questo stesso DVD, e che dovete installare prima di procedere al setup automatico!

MIKE PARKER TRACKSET BY M4DRIVING

Gioco: F1 2002
Versione: 1.0

■ Se avete il pallino dell'alta risoluzione e adorate la serie F1 di Electronic Arts, ecco il track pack che

Questo è il posto in cui
ho provato le mie posizioni migliori
con Stefania.

TONY HAWK'S PRO SKATER

N-GAGE ARENA

Tony Hawk's Pro Skater® ora su N-Gage™. Vai in skate come Tony Hawk e i 9 migliori professionisti. Gioca in multiplayer con la tecnologia Bluetooth lungo le half-pipe più ripide o nelle strade piene di ostacoli e pericoli. Sperimenta la rivoluzione dell'online mobile gaming con N-Gage™ Arena. Online trovi: personaggi ombra (Shadow Gaming), trucchi e consigli (Tips & Hints), demo (Director's Cut). **n-gage.com**

N·GAGE
NOKIA

anyone
anywhere

ACTIVISION. NEVERSOFT idea works3D!

Copyright © 2003 Nokia. Tutti i diritti riservati. Nokia e N-Gage sono marchi registrati o di proprietà di Nokia Corporation.
©1999-2003 Activision, Inc. e affiliati. Activision e Pro Skater sono marchi registrati di Activision, Inc. e affiliati. Tutti i diritti riservati.
Tony Hawk è un marchio registrato di Tony Hawk. Tutti gli altri nomi o marchi menzionati sono registrati dai rispettivi proprietari.

fa per voi. Direttamente dalla cassaforte di M4DRIVING, vi forniamo la prima tranche di otto circuiti del campionato del mondo di Formula 1 in alta risoluzione, cui faranno seguito le ultime otto piste il mese prossimo. Per la gioia di grandi e piccini, sappiate che le piste sono compatibili sia con F1 2002 che con il Challenge 99-2002. Appuntamento al mese prossimo su questo stesso DVD!

MEDAL OF HONOR TGM TOURNAMENT MAP PACK

Gioco: Medal of Honor: Allied Assault
Versione: 1.0

■La sezione di Medal of Honor del Team MaTriX (http://www.matrixclan.it/) ha realizzato una nuova raccolta di mappe custom per il capolavoro dei 2015. Questo secondo map pack rilasciato con TGM presenta una peculiarità che nessun'altra raccolta al mondo presenta, ovvero l'essere composta da mappe custom tutte compatibili con l'anticheat più sicuro e affidabile oggi disponibile, il Dmw2. L'intento è quello di rendere utilizzabili anche in clan war ufficiali delle mappe custom che altrimenti resterebbero relegate a qualche partita "fun" tra amici: ovviamente, tutti i lavori compresi nella raccolta sono indispensabili allo svolgimento del torneo cui si dedica la FragZone di TGM Online!

INTERSTATE 1982

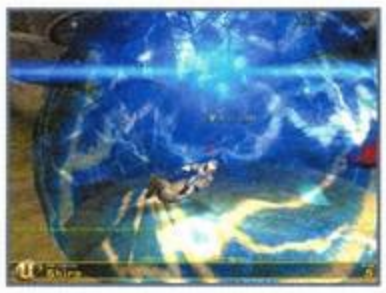
Gioco: Medal of Honor: Battlefield 1942
Versione: 1.1

■Questo Interstate 1982 MOD si presenta come l'ennesimo sconfinamento di un gioco di guerra in un simpatico "reprise" delle scorribande in stile Hazzard targate primi anni Ottanta. È possibile dedicarsi a una gara automobilistica senza esclusione di colpi che sfrutta le notevoli capacità dell'engine grafico di BF1942 e le sue mappe più giocate: in quest'ottica sono proprio le ambientazioni originali ad aver subito un'interessante rielaborazione, che le ha rese dei veri e propri circuiti in cui dare sfogo alle proprie doti di guida al limite. Ovviamente, viste le caratteristiche del motore fisico non si tratta di una simulazione, quanto di un arcade molto veloce caratterizzato da un coefficiente di divertimento direttamente proporzionale al numero di giocatori connessi!

GODZ

Gioco: Unreal Tournament 2003
Versione: 1.4

■Questo bellissimo MOD di Unreal Tournament vi mette nei panni di alcune razze provenienti da mondi diversi, riunite per affrontare un torneo dal quale il vincitore ne uscirà con le tasche piene di soldini e fama universale. I personaggi sono dotati di ali e possono svolazzare qua e là per le mappe in cerca del proprio obbiettivo. Il MOD si sviluppa su diversi livelli, quasi tutti rappresentanti luoghi cittadini futuristici, ove con la forza dei poteri del proprio alter ego virtuale potrete prendere parte a tutta una serie di battaglie mozzafiato nelle classiche (ma non troppo) modalità di gioco. Ogni personaggio ha a disposizione dei poteri speciali che può utilizzare caricando l'energia in base alla potenza del colpo da sferrare. Inedito, curioso e divertente: in sintesi, da provare!



Messaggio promozionale

PC e accessori

Giochi PC

PlayStation 2 e giochi

Recensione

Convenienza ●●●●●
Divertimento ●●●●●
Varietà ●●●●●
Community ●●●●◐

Manchi solo tu!

Grandi occasioni da tutto il mondo su Videogiochi e accessori:

cercale su www.ebay.it

eBaY.IT™

Buona caccia!

The Elder Scrolls III
MORROWIND®

www.elderscrolls.com

Sei tu a scrivere la Storia

Un intero mondo da esplorare con le sue città,
i suoi abitanti e le sue leggende.
Un mondo dalle infinite possibilità.
Un mondo dove sei tu a scrivere la storia.

VINCITORE DI OLTRE 60 PREMI TRA CUI
"GIOCO DELL'ANNO" ED "RPG DELL'ANNO"

PC:
Include le espansioni
"Tribunal™" e "Bloodmon™"
35,99 €

XBOX:
29,99 €

"È un gran gioco, uno di quei capolavori
che rimangono in mente per anni"
- PC ACTION

"E' un'avventura che ci rapirà per la sua vastità
e la libertà d'azione che ci viene concessa"
- GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

"Morrowind è impressionante.[...] il suo obiettivo,
volutamente smisurato: quello di creare un vero e proprio
mondo vivo, totalmente aperto all'esplorazione
del giocatore. [...] Questo non toglie che l'atmosfera
sia coinvolgente come in pochi altri titoli, e che sia sempre
possibile restare a bocca aperta ... "
- THE GAMES MACHINE

CERCA INFORMAZIONI E CURIOSITÀ SUL SITO: **www.multiplayer.it/morrowind**

Bethesda SOFTWORKS a ZeniMax Media company

XBOX

PC CD-ROM

Ubi Soft

© Bethesda Softworks LLC, a ZeniMax Media company. The Elder Scrolls, Arena, Daggerfall, Morrowind, Bethesda Softworks, ZeniMax and their respective logos are registered trademarks or trademarks of ZeniMax Media LLC in the U.S. and in other countries. All rights reserved. Distributed under license by Ubisoft Entertainment. Microsoft, Xbox, and the Xbox logo are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries.

IN REGALO CON TGM

BATTLE REALMS

gioco allegato

Paolo Besser giocoallegato@xenia.it

SVILUPPATORE
Crave

PUBLISHER
UbiSoft

MULTIPLAYER
FX Interactive

LOCALIZZAZIONE
Completa

SITO
www.battlerealms.ubi.com

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Cerchi gente da sfidare online a Battle Realms? Visita il forum di TGM Online!

Questo mese The Games Machine è orgogliosa di allegare Battle Realms, uno dei giochi più belli della Crave e, nel contempo, uno dei più interessanti giochi di strategia di sempre.

Battle Realms ci porta in un Giappone medievale dove onore, magia, mistero e forza bruta si fondono e danno vita a un cocktail esplosivo di battaglie, scontri fisici e poteri magici. Il Clan del Drago, che fino a qualche anno prima aveva governato il mondo con fermezza e giustizia, si è dissoluto in seguito all'invasione demoniaca dell'Orda. Tarrant il Giovane, ultimo discendente della dinastia, salì al trono e fondò il Clan del Serpente, che continuò a esercitare il potere con la fermezza di prima. Le lotte intestine fra questo e gli altri clan, quello del Lupo e del Loto, culminarono con la morte di Tarrant il Giovane, ucciso a quanto sembrerebbe dal figlio Kenji. Sarà proprio nei panni di quest'ultimo, ovviamente innocente, che cominceremo a vagare di territorio in territorio, alleandoci ad altri valorosi combattenti per riconquistare e riunificare il regno perduto.

L'INTERFACCIA DEL GIOCO

1 - Il **personaggio correntemente selezionato** può effettuare diverse mansioni, che cambiano a seconda della forma del **puntatore**.

2 - La **capanna** dei contadini è l'edificio base della nostra economia. Senza di essa, nessuna unità può essere prodotta.

3 - La **caserma** è il primo luogo di addestramento che impareremo a costruire nel gioco. Serve ad allenare i lancieri.

4 - Con questo tasto è possibile richiamare il **menu** con cui salvare, caricare e mostrare l'albero tecnologico del clan utilizzato.

5 - Le **statistiche** mostrano quanto riso, acqua e contadini abbiamo a disposizione. La barra più in basso indica quanto tempo ci vorrà prima che il prossimo contadino venga generato dal gioco.

6 - Il **menu contestuale** cambia a seconda dell'unità selezionata. Può mostrare le costruzioni edificabili (come in questo caso) o le opzioni di guerra.

7 - La **minimappa** mostra la situazione sul territorio. La parte coperta dalla "fog of war" è annerita.

INSTALLAZIONE

Come sempre, installare Battle Realms è estremamente facile. Una volta constatato che il PC soddisfi tutti i requisiti minimi per giocare, sarà sufficiente inserire il CD del gioco nell'apposito lettore, e attendere che la procedura di installazione termini di svolgere i suoi compiti. Qualora il sistema di autoplay sia completamente disabilitato, sarà sufficiente aprire il contenuto del CD con Esplora Risorse e lanciare con un doppio click del mouse il programma Setup.exe. Durante l'installazione sarà possibile modificare il percorso dei file del gioco, ma noi consigliamo vivamente di lasciarlo immutato, e di installare Battle Realms nella sua cartella standard (C:\Programmi\Liquid Entertainment\Battle Realms).

L'albero tecnologico del Clan del Drago, così come viene mostrato dall'opzione "Help" nel menu principale del gioco.

MANUALE DEL GIOCO E SUPPORTO TECNICO

Il manuale del gioco in Italiano si trova sul Silver Disc numero 176 (e sul DVD), nella sezione Gioco Allegato. È in formato PDF, quindi per leggerlo avrete bisogno del programma Adobe Acrobat Reader, versione 4.0 o superiore. Per scaricare la versione più recente basta connettersi alla sezione Download del sito di TGM Online e scaricarlo da lì (oppure installarlo dalla sezione Shareware\Essentials del Silver DVD).

Battle Realms non ha dato evidenti noie o segni di malfunzionamento. In caso di crash all'avvio del gioco è possibile risolvere i problemi assicurandosi di aver installato correttamente le librerie DirectX e i driver della scheda audio e scheda video. Col gioco, viene installato un file Readme che contiene tutti i problemi conosciuti. Vi preghiamo, prima di contattare il nostro servizio di assistenza tecnica, di leggerlo con molta attenzione (Start > Programmi > Battle Realms > Readme).

Chiunque dovesse avere ancora dei problemi dopo aver letto il file readme, può collegarsi alla nostra nuova area Gioco Allegato contenuta nel TGM Silver Club, l'area del sito destinata a tutti i nostri lettori. Lì saranno pubblicate tutte le soluzioni ai problemi eventualmente riscontrati e gli eventuali aggiornamenti del gioco. Restano per altro valide fonti di aiuto sia il nostro forum, sia l'indirizzo email **giocoallegato@xenia.it.**

Ci sono due componenti aggiuntive che occorre avere sul proprio PC per godere appieno del gioco. Le librerie DirectX 8.0 e il programma GameSpy. Le prime verranno installate automaticamente se necessario, il secondo invece è un client che consente di giocare a Battle Realms su Internet. È sempre possibile installare entrambi in un secondo momento, e in ogni caso si potrà sempre giocare in multiplayer usando l'opzione "IP diretto".

AGGIORNAMENTO

Come sempre, abbiamo incluso sul Silver Disc/DVD tutto il necessario per portare Battle Realms alla versione più recente (v1.50, Battle Pack 3). Tale aggiornamento, disponibile nella cartella \Gioco Allegato, corrisponde esattamente ai Battle Pack 1, 2 e 3 disponibili su diversi siti Internet. Tuttavia, essendo fisicamente diversa la nostra versione di Battle Realms da quella reperibile nei negozi, soltanto la nostra patch funzionerà. Si noti che ciò non pregiudica la possibilità di aggiornare ulteriormente il gioco in futuro: casomai dovessero uscire delle ulteriori espansioni su Internet, potranno essere installate correttamente. L'unica precauzione che dovrete prendere è di partire dal Battle Pack 3 in avanti. Se, per esempio, dovessero uscire il Battle Pack 4 e 5, la procedura corretta per installarli è a) installare Battle Realms, b) installare la nostra patch, c) installare l'aggiornamento da 3 a 4, d) installare l'aggiornamento da 4 a 5... e così via.

COME SI GIOCA

La modalità di gioco più affascinante è quella storica. "Il viaggio di Kenji" ci mette nei panni del giovane erede al trono, spodestato da un clan rivale, e accusato di aver ucciso suo padre. La voglia di vendetta lo porterà a compiere diversi tipi di scelte da cui dipenderà il suo futuro. All'inizio del gioco, per esempio, si troverà ad assistere a una battaglia fra un gruppo di soldati oppressori e dei contadini inermi. Da che parte schierarsi? Sarete proprio voi a deciderlo, e già a partire da questa scelta vi allineee

SARETE PROPRIO VOI, GIÀ DALLE PRIME BATTUTE, A SCEGLIERE SE STARE CON IL BENE O CON IL MALE...

Il tutorial ("Lezioni") è la via più comoda per iniziare subito a giocare senza leggere il manuale (comunque fornito nel Silver Disc).

SCORCIATOIE DA TASTIERA

Ecco tutti i comandi del gioco:

MOVIMENTO

Alt Click destro	Corsa
Ctrl Click destro	Movimento forzato
Shift Click destro	Accoda ordini
Ctrl F1-F5	Imposta marcatore locazione
F1-F5	Vedi marcatore locazione
[spazio]	Vai all'evento più recente

SELEZIONE UNITÀ

Ctrl Click sinistro	Rimuovi unità da selezione
Shift Click sinistro	Aggiungi alle unità selezionate
Ctrl 1-9	Assegna gruppo
1-9	Seleziona gruppo
Alt 1-9	Seleziona e vedi gruppo
Shift 1-9	Aggiungi unità selezionata a gruppo esistente
Ctrl 0	Annulla gruppo di unità selezionate
H	Scorri le capanne dei contadini
I	Scorri i contadini inattivi
M	Scorri gli allarmi di battaglia
E	Scorri gli allarmi incendio
Ctrl A	Seleziona tutte le unità
C	Vai al combattimento

COMANDI UNITÀ

B	Cambia potere dell'unità selezionata
C	Combatti qui (sulla minimappa)
D	Smonta un'unità
F	Forza attacco a suolo, unità, edifici, oggetti
G	Guardia a locazione, edificio o unità
L	Guarda qui
N	Tieni la posizione
O	Non attaccare se non attaccato
R	Cursore riparazione per i contadini
S	Ferma un'unità
W	Cursore irrigazione per i contadini
F1–F8	Usa Potere per unità 1-8, come visualizzato nel pannello centrale.

CONTROLLI VISUALE

Alt Click sinistro	Scorri mappa
Ctrl F	Telecamera segue unità selezionata
<backspace>	Vai a oggetto selezionato
<freccia sinistra>	Scorri schermo a sinistra
<freccia destra>	Scorri schermo a destra
<freccia su>	Scorri schermo in alto
<freccia giù>	Scorri schermo in basso

IMPOSTAZIONI DI GIOCO

<esc>	Visualizza menu opzioni in-game
[	Riduci velocità di gioco
]	Aumenta velocità di gioco
+	Aumenta volume
-	Riduci volume

VARIE

T	Albero tecnologico
Ctrl S	Salvataggio rapido
Ctrl L	Caricamento rapido
<ins>	Suona brano successivo
<canc>	Suona brano precedente
<invio>	Avvia chat
<spazio>	Scorri locazioni relative a messaggi recenti

rete alle forze del bene (Yang) o alle forze del male (Yin), che dovrete poi "coltivare" con il vostro operato, per diventare rispettati e potenti. Detto questo, Battle Realms resta sempre un gioco di strategia, con tutte le variabili che entrano in ballo in questi casi.

La prima cosa che dovremo fare, in ogni missione, è assicurarci di avere a disposizione le risorse economiche e umane per sostenere le battaglie. I contadini sono le persone comuni nel gioco: possono costruire una capanna, necessaria per la nascita di altra "manodopera", coltivare il riso, irrigarlo o andare a prendere l'acqua. Di conseguenza, la prima manovra da compiere sarà cercare una zona pianeggiante (solo lì si può costruire) in cui ci sia almeno un laghetto e un campo di riso nelle vicinanze. A quel punto, si potrà ordinare al contadino di costruire la capanna, che a sua volta genererà altri contadini, sempre più lentamente, fino a raggiungere il numero massimo di persone "governabili" con quell'unica

"Ehi gente, avete mica un'aspirina? No eh? Mi sa che mi tocca scappare..."

struttura. A mano a mano che si prosegue nel gioco, i contadini imparano a costruire altri palazzi.

Il primo è la caserma, in cui i vostri uomini si possono allenare per diventare dei lottatori. Poi arriverà il campo d'addestramento per gli arcieri, il bagno pubblico dove lavorano le geishe, e tutta una serie di altri edifici che fanno parte dell'albero tecnologico del clan prescelto. I soldati devono essere allenati prima di andare in battaglia, e allenando un militare in più campi d'addestramento differenti, lo si farà diventare un lottatore sempre più potente. Per apprendere bene tutti questi passaggi, tuttavia, consigliamo di giocare il comodo tutorial prima di lanciarsi nel "Viaggio" o in battaglia: scegliendo "Lezioni" potremo addentrarci in quattro materie tutt'altro che noiose, che ci serviranno a capire le meccaniche basilari di Battle Realms. Per comprendere le strategie vincenti, però, bisognerà giocare a lungo!

LE BATTAGLIE E IL MULTIPLAYER

Se la modalità storica non ci interessa per niente, o l'abbiamo terminata, o desideriamo gustarci un po' di azione istantanea, è sempre possibile lanciarsi in una battaglia fra clan rivali.

Scegliendo "Nuova partita" e poi "Battaglia", è possibile scendere in campo immediatamente, con un esercito delle dimensioni che più ci aggradano, cambiando le regole del gioco come preferiamo e, naturalmente, scegliendo quanti avversari e alleati avere a disposizione. Le finalità di una battaglia possono essere di quattro tipi diversi.

Sopravvivenza (Modalità Standard) - Un giocatore viene eliminato quando tutte le unità esistenti e potenziali vengono disabilitate. Il giocatore può avere ancora degli edifici, ma se non possiede dei Contadini o delle Capanne da contadini, la partita termina. Distruzione - una variante della modalità standard, in cui l'eliminazione della città di un giocatore elimina il giocatore stesso, indipendentemente dalle sue unità o dal potenziale di costruzione.

Distruggi la fortezza - Tutti i giocatori iniziano con una fortezza. Un giocatore viene eliminato quando la sua fortezza viene distrutta, indipendentemente da quanti edifici o unità possieda.

Carestia - A ogni squadra viene fornita una grande quantità di risorse per cominciare, ma non è possibile raccoglierne altre. I giocatori devono vincere costruendo la città e l'esercito più efficienti con queste risorse di partenza.

Questi concetti valgono anche per le partite in multiplayer, siano esse organizzate su GameSpy o tramite IP diretto. Si noti, tuttavia, che la versione del gioco fornita con la rivista è leggermente diversa da quella standard di UbiSoft e, di conseguenza, potrebbe dare qualche problema con GameSpy. È comunque sempre possibile giocare tramite IP diretto. Come? Scegliendo l'opzione apposita nel menu "Multiplayer", e accordandosi preventivamente con un altro giocatore su chi dovrà ospitare la partita. Trovare altri appassionati di Battle Realms non sarà affatto difficile: basterà collegarsi alla chat di TGM Online e qualcuno si farà vivo certamente!

ALLENANDO UN MILITARE IN PIÙ CAMPI D'ADDESTRAMENTO DIFFERENTI, LO TRASFORMERETE IN UNA MACCHINA DA GUERRA

BUON DIVERTIMENTO!

Come sempre, pubblichiamo in queste pagine le prime missioni della modalità in single player, lasciando poi alla vostra abilità la soluzione di quelle successive. Se proprio ne aveste bisogno, su TGM Online troverete tutta la soluzione completa, o per meglio dire una guida strategica con le indicazioni necessarie a portare a termine il gioco. Buon divertimento con Battle Realms, quindi, e buona conquista a tutti!

CLAN DEL DRAGO, LE PRIME DUE MISSIONI

MISSIONE 1
Obiettivo: eliminare tutti i nemici (a seconda di che fazione decidiate di aiutare). Niente di difficile, dovrete solo decidere da che parte del conflitto schierarvi: se difenderete il villaggio dai briganti finirete nel Clan del Dragone, se invece sterminerete gli abitanti indifesi verrete arruolati nel Clan del Serpente.

MISSIONE 2A
Obiettivo: eliminare tutti i nemici. Eccovi di fronte al primo bivio... se opterete per la provincia di destra, benvenuti! Altrimenti andatevi pure a leggere la missione successiva. In questo livello imparerete a gestire i primi abbozzi di una base produttiva, sebbene limitata all'addestramento degli arcieri. Verso nord-est, oltre il fiume, troverete un piccolo campo nemico ad attendervi, e lungo il percorso avrete modo di massacrare alcuni avversari sparsi tra gli alberi. Accumulate una dozzina di arcieri, e potrete tranquillamente spazzare via la piccola base nemica. Passiamo oltre, alla missione 2B...

MISSIONE 2B
Obiettivo: distruggere il forte nemico, sconfiggere Shinja.
Le cose cominciano a farsi interessanti, e il nemico comincia a mostrare truppe avanzate... Occupatevi subito della difesa della base: due capanne, cinque o sei contadini addetti alla raccolta di riso e acqua, e poi via, produzione in massa di lancieri, poiché gli attacchi nemici non si faranno attendere. Giocate sulla difensiva per poco, poi, appena avrete accumulato abbastanza punti Yang per aggiornare le vostre unità, mandate in giro una piccola squadra guidata dai vostri eroi a ripulire i dintorni della base. Quando vi sentirete pronti, mandate l'intero vostro esercito a nord, lungo il sentiero, dove vi aspetta il forte nemico.

GIOCO ALLEGATO

CLAN DEL SERPENTE, LE PRIME DUE MISSIONI

MISSIONE 1
Obiettivo: eliminare tutti i nemici (a seconda di che fazione decidiate di aiutare).
Ce ne siamo già occupati nel box precedente, ma è bene rafforzare il concetto... Per essere assodati dal clan del Serpente dovrete prendervela con i poveri contadini indifesi.

MISSIONE 2A
Obiettivo: eliminare tutti i nemici.
Posizionate la base a nord, usate più di una capanna dei contadini per velocizzare la raccolta di risorse e la produzione di unità. Addestrate al più presto dei lancieri, l'unica unità d'attacco disponibile per questa missione. Quando avrete una quindicina di soldati, proseguite verso est e ripulite la strada fino alla base nemica, guadagnando un po' di punti Yin. Utilizzateli per potenziare i vostri lancieri e, nel frattempo, mandate dei rinforzi al gruppo d'assalto. Devastate la base nemica, ripulite tutta la zona dai superstiti e Otomo si unirà a voi.

MISSIONE 2B
Obiettivo: distruggere il Keep nemico, sconfiggere Shinja.
Similmente alla missione 2B del Clan del Drago, dovrete per prima cosa organizzare la vostra base.
Fatto ciò, cercate di respingere i primi attacchi nemici e, in un secondo momento, eliminate il piccolo accampamento avversario a nord.
A questo punto riorganizzate le forze e colpite con un poderoso attacco la base principale del nemico, in fondo alla strada, a nord. Quando avrete fatto piazza pulita, partirà la prossima missione...

Corri nelle vie di Firenze e mostra ai tuoi amici il vero senso dell'arte.

Completamente in italiano

BIZARRE CREATIONS

Microsoft game studios

Il tuo stile, stavolta, lo conoscerà tutto il mondo. Project Gotham Racing® 2 è la nuova dimensione della gara. Con chi vuoi, dove vuoi, perché con Xbox *Live*™ puoi finalmente mostrare a tutti le tue capacità. PGR™2 è velocità, in bellezza. E con una scelta di vetture così, c'è poco da inventare scuse. Salta su una Ferrari Enzo o su una delle altre 100 auto più desiderate del mondo, vinci punti Kudos e scala le classifiche mondiali. Sfreccia in oltre 100 circuiti, ambientati nelle strade di 10 famose città, perfettamente riprodotte, tra cui Firenze, Sydney, Chicago, Barcellona, Mosca. PGR™2: vincere non è mai stato così bello.

XBOX LIVE

PGR PROJECT GOTHAM RACING 2

XBOX

it's good to play together

www.xbox.com/pgr2

Ferrari Official Licensed Product

SALEEN

Ferrari, Enzo Ferrari, tutti i marchi correlati e segni distintivi Enzo Ferrari sono marchi depositati di Ferrari S.p.A. Saleen®, tutti i nomi dei veicoli e i relativi design sono marchi registrati di Saleen, Inc. utilizzati su licenza da Microsoft Corporation. Licenza concessa da Dr. Ing. h.c. F. Porsche AG per alcuni brevetti. Porsche, lo stemma Porsche, 911, Carrera, RS, Boxster e Cayenne sono marchi registrati di Dr. Ing. h.c. F. Porsche AG. ©2003 Microsoft Corporation. Tutti i diritti riservati. Microsoft, Project Gotham Racing, PGR, il logo Microsoft Game Studios, Xbox, Xbox Live e i loghi Xbox sono marchi depositati o registrati di Microsoft Corporation negli Stati Uniti e/o in altri Paesi. I nomi delle aziende e dei prodotti citati possono essere marchi registrati dei rispettivi proprietari.

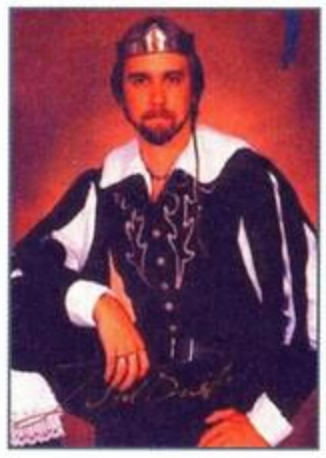
Voci di Corridoio

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Aggiornamenti quotidiani delle news li trovate regolarmente su TGM Online!

Ritorna Lord British!

Il messaggio postato lo scorso mese sul sito di Ultima Online non lascia spazio a dubbi interpretativi di sorta: il personaggio di Lord British ritornerà presto a calcare il suolo di Britannia, nella speranza di rivitalizzare le sorti del MMORPG, il quale ultimamente vive una fase di "stanca". Dopo «essere stato visto viaggiare attraverso diversi shard con a fianco due compagni d'avventura, sono stati celebrati banchetti in suo onore a Castle British. [...] Testimoni oculari riferiscono che il Re era comprensibilmente affaticato. [...] Cosa significa il suo ritorno per Britannia? Quale futuro attende i suoi cittadini, ora che Lord British è tornato? Nessuno può esserne certo, ma molti assicurano che sarà qualcosa di straordinario». Il comunicato è senz'altro molto appassionato, ma va precisato - a scanso di equivoci - che è solo il personaggio a fare ritorno nel gioco e non Richard Garriott, il carismatico game designer di Ultima che ha abbandonato la Origin qualche tempo fa e che fino a quel momento aveva sempre gestito l'avatar del re di Britannia.



Claudio

Acquisizioni a tutto spiano!

Electronic Arts ha annunciato nei giorni scorsi l'acquisizione di Studio 33, software house con sede a Liverpool e specializzata nello sviluppo di giochi di corse, la quale andrà a inserirsi nel team EA Northwest situato nei pressi di Warrington. I termini dell'accordo economico non sono ovviamente stati resi noti: con questa mossa, il centro inglese diventerà il più grande concentrato di menti creative dedicate ai videogiochi in Europa. Studio 33 è famoso per aver sviluppato su console Formula One, Newman-Haas Racing e Destruction Derby Arenas; per inciso, questi titoli non sono stati inclusi nell'accordo. "Non potrei essere più felice, visti i talenti che si uniranno a EA con questo accordo", ha commentato il vice presidente esecutivo di EA Bruce McMillan. "Il nuovo team sta già lavorando su numerosi titoli che saranno annunciati in un prossimo futuro: posso immaginare che nel breve periodo EA Northwest sarà un forte punto di riferimento nell'intrattenimento digitale a livello mondiale". Pivotal Games, già sviluppatore della Grande Fuga e della serie tattica di Conflict: Desert Storm, è stato recentemente acquisito dalla SCi Entertainment (che ha curato la distribuzione di suddetti titoli) per la modica cifra di 4 milioni di dollari. Attualmente la Pivotal, che impiega settanta persone, sta ultimando il terzo capitolo della serie Conflict e inizierà presto il quarto. Quest'acquisizione rappresenta una novità per la SCi, che è solita lavorare in outsourcing, ossia assegnando a terze parti lo sviluppo di giochi che poi si occupa di distribuire.

Claudio

● Lo spamming diventa reato

Quanti di voi non hanno mai utilizzato la posta elettronica? Al punto in cui siamo credo quasi nessuno. Bene, in quanto fruitori di tale innovativo metodo di comunicazione, avrete avuto senz'altro a che fare con una quantità di mail pubblicitarie indesiderate che, oltre a intasare la vostra casella di posta, sono alquanto scoccianti perché richiedono tempo per essere filtrate: talvolta, infestano persino il sistema operativo con fastidiosi spyware. Sebbene esistano dei programmi dedicati, i quali si occupano di aiutare l'utente a ridurre il fenomeno (addirittura il client di posta interno a Mozilla include un filtro dinamico!), la scocciatura - ahimè! - resta.

Fortunatamente, nelle alte sfere ci si sta accorgendo di come la terra di nessuno che è Internet ha forse bisogno di essere regolamentata sotto alcuni aspetti - privacy innanzitutto! - in modo da ridurre l'indiscriminato utilizzo delle caselle di posta elettronica per fini puramente pubblicitari e quindi commerciali. A partire dal primo gennaio 2004, infatti, entrerà in vigore il nuovo Codice di protezione dei dati personali. Senza entrare nel dettaglio tecnico del lunghissimo testo messo a disposizione dal Garante, v'illustro brevemente quali saranno le impostanti novità con le quali avremo a che fare a breve. Innanzitutto, nel documento viene sancito un sacrosantissimo principio: la presenza di un indirizzo e-mail di una persona nella Rete, per il solo fatto di essere pubblico, non autorizza le aziende a utilizzarlo per inviare pubblicità, in quanto Internet non equivale a elenco pubblico. Ne consegue che l'invio di materiale pubblicitario senza previo consenso esplicito di chi lo riceve diventa reato punibile. In secondo luogo, è sancito l'espresso diritto di chi riceve mail pubblicitarie, anche col proprio consenso, di ottenere esplicite indicazioni riguardo all'identità del mittente, vietando, di fatto, messaggi anonimi o spediti tramite server senza diritto di reply. Le sanzioni avranno carattere sia pecuniario (fino a 30 mila Euro, mica bruscolini!) sia penale, con condanne dai sei mesi ai tre anni di reclusione. Resta solo da capire quanto possano essere applicabili tali sanzioni quando le società emananti lo spam abbiano come sede l'Honduras o il Guatemala. Insomma...siamo ancora lontani dal trovarci la casella di posta libera dall'immondizia, ma almeno un piccolo passo è stato compiuto!

Kikko

VOCI DI CORRIDOIO

Koch Media distribuisce Deep Silver

Se state aspettando il tanto atteso X2, il nome Deep Silver non vi suonerà sicuramente nuovo. E se avevate paura di non riuscire a mettere le mani su Frontline Command dei Bitmap Brothers, Once Upon A Knight (meglio noto con il titolo KnightShift) e compagnia bella, sarete certamente contenti di sapere che, finalmente, anche questa etichetta verrà distribuita nel nostro Paese, grazie alla grintosissima filiale italiana di Koch Media. Il fatto che l'azienda sia relativamente "nuova" nel settore videoludico non significa che ci troveremo di fronte a gente alle prime armi. Tra le molte case che si sono affidate a Koch per la distribuzione troviamo, infatti, Pinnacle System (con il software Instant DVD su tutti), Roxio (con la suite Easy CD Creator), Steganos (Internet Security), Symantec (Norton Antivirus lo conoscete, vero?), Steinberg (Cubase), Corel (Draw), Maneurope (Nero Burning Rom) e SuSe (autrice di una fantastica distribuzione Linux, giunta recentemente alla versione 9.0). Torniamo però ai videogiochi, che, alla fine, sono quelli che rapiscono maggiormente la nostra attenzione...

Il catalogo Deep Silver/Koch Media può contare su diversi prodotti interessanti, tra i quali spicca sicuramente il già citato X2 – The Threat, seguito di quel simulatore spaziale che aveva già conquistato tutti al tempo della sua uscita. In questo sequel potremo contare su un universo molto più vasto da esplorare e su un engine che lascia davvero basiti per il livello di dettaglio. La struttura del gioco permetterà una notevole libertà d'azione, e darà la possibilità di scegliere quale carriera intraprendere tra le molte – più o meno "legali" – messe a disposizione. Personalmente non vedo l'ora di metterci sopra le mani... e voi?

Davide "ToSo" Tosini

Far Cry a 64 bit!

La Crytek ha annunciato la versione ottimizzata per il nuovo Athlon 64 del suo imminente Far Cry, sparatutto in soggettiva caratterizzato, almeno stando a quanto si è visto fino a ora, da una grafica decisamente "spinta" e dettagliata. Stando a quanto dichiarato dai programmatori, l'ottimizzazione del codice a 64-bit

Respinto il reclamo di CTO contro EA

Vi ricordate della causa intentata da CTO nei confronti di Electronic Arts qualche mesetto addietro, e che ha portato alla risoluzione anticipata dell'accordo di distribuzione che legava il publisher americano alla società bolognese? Ne abbiamo parlato diffusamente nei mesi passati: per rinfrescarvi la memoria, vi suggerisco di andare a frugare nell'archivio delle news su TGM Online. La vicenda pare ormai giunta a una conclusione, stando a quanto riportato dal comunicato stampa diffuso ieri da Electronic Arts: «La Corte d'Appello di Bologna, in pieno accoglimento degli argomenti presentati da Electronic Arts, ha respinto il reclamo cautelare proposto da C.T.O. S.p.A. e da Finbox S.r.l. contro l'ordinanza con cui la stessa Corte d'Appello di Bologna aveva già respinto l'istanza proposta da queste ultime società per ottenere la sospensione degli effetti della risoluzione del contratto di distribuzione intimata dalla Electronic Arts, in data 13 maggio u.s., per gravi inadempimenti della C.T.O. stessa.

Tale risoluzione permane, pertanto, a tutti gli effetti, pienamente efficace e conferma la possibilità per Electronic Arts di avvalersi di altri distributori per il mercato italiano (cosa che di fatto già avviene, NdR)».

Claudio

Squali, calamari e dinosauri: ecco Deep Sea Tycoon!

Stanchi dei soliti gestionali seriosi e impegnati? Avete voglia di fare un tuffo (nel senso proprio del termine) in qualcosa di completamente diverso? Deep Sea Tycoon, previsto per Natale, potrebbe fare al caso vostro: questo nuovo manageriale (distribuito nel vecchio continente dalla GMX Media) immerge il giocatore in un mondo tridimensionale fatto di esplorazione subacquea, tattica, strategia e una sana dose di umorismo. Sarà possibile scegliere il proprio alter ego digitale tra oltre una dozzina di personaggi, ognuno con la sua personalità e caratteristiche peculiari, il quale ci accompagnerà nelle trenta missioni che compongono il gioco: potremo decidere se essere un cacciatore di tesori, un amante degli animali, un generale dell'esercito, un delfino parlante (!) e un re di Atlantide (che, vista la sua provenienza, si troverà in qualche modo avvantaggiato).

Il motore 3D offrirà completa libertà di movimento della telecamera, così da mettere in risalto i particolari e la cura con cui sono stati ricostruiti al computer gli ambienti sottomarini (Caraibi, Oceano Artico, coste vulcaniche sommerse, ecc.): ognuno di essi sarà pieno zeppo di creature di ogni genere e razza, dai pesci arcobaleno agli squali, dai delfini alle balene, passando per sirene e dinosauri.

Tra gli oltre novanta edifici che possono essere costruiti troviamo la fattoria di perle, lo sport club, centri commerciali, laboratori di clonazione, castelli atlantidei, case per tartarughe giganti, ecc.; chi pensava di cavarsela con le "solite" missioni, sappia che lo attendono ben nove disastri, tra cui gorghi, bracconieri sottomarini, cariche di profondità, rifiuti tossici, calamari giganti e terremoti.

Claudio "please, try the fish" Todeschini

● Maxtor e gli hard disk a doppia densità

Lo spazio su hard disk non è mai sufficiente: indipendentemente da quanti giga di spazio si disponga, arriverà sempre il momento in cui qualche applicazione vi chiederà di liberare spazio per la propria installazione. E allora, che fare? Solitamente, basterebbe un bel repulisti delle cose inutili, le quali torneranno inevitabilmente d'utilità proprio quando ve ne sarete appena liberati. L'alternativa è un disco aggiuntivo o uno primario nuovo di zecca, ma più capiente. Per quanto riguarda gli hard disk, pare che negli ultimi tempi ci sia una sorta di stallo tecnologico dovuto alle difficoltà nel produrre piatti con una densità maggiore di 80 GB. I dischi con capienza maggiore si appoggiano difatti non a una maggiore densità per piatto, ma alla semplice aggiunta di un secondo se non un terzo o addirittura un quarto. La novità che esce dai laboratori della Maxtor sembra che debba radicalmente cambiare il modo di vedere le cose: la tecnologia in questione si chiama perlendicular recording e potrebbe rivelarsi un vero uovo di Colombo. In pratica, si tratta di disporre le cariche magnetiche sul piatto non in senso orizzontale rispetto al piano, bensì in verticale, raddoppiando di fatto la densità per pollice quadro. Questo significa che un piatto da 3,5 pollici sarà in grado di contenere ben 175 GB di dati, anziché gli attuali 80 GB, senza praticamente aumentare le spese di produzione di tali supporti. I primi dischi sviluppati con tale tecnologia dovrebbero vedere la luce entro la fine del 2005, data nella quale l'installazione media di un gioco per PC dovrebbe aggirarsi attorno ai 5/6 GB per titolo. Con buona pace del Pastore.

Kikko

● Il Wi-Fi si espande anche in Italia

È solo di qualche settimana fa la notizia che la città di St.Louis doterà l'intera superficie comunale di copertura wi-fi per la connettività a banda larga senza fili. Bene, con estremo stupore si scopre che anche il nostro Bel Paese non è proprio l'ultima ruota del carro in fatto di wireless di pubblico accesso. Secondo gli ultimi dati, in tutto il territorio nazionale gli hot-spot dedicati a tale tipo di connessione sono la bellezza di 504, uniformemente distribuiti tra scuole

consentirà una resa grafica ancora migliore: spazi più ampi, mondi più dettagliati e ancora più fotogrammi al secondo. «Siamo veramente entusiasti di essere tra i primi sviluppatori di videogiochi a collaborare con AMD nel passaggio alla prossima generazione di processori, soprattutto in considerazione del fatto che l'Athlon64 è completamente compatibile con il codice a 32-bit. Dato che è nostra convinzione che il CryENGINE (il motore del gioco, NdR) sia programmato espressamente per spremere ogni bit disponibile, il passaggio ad AMD64 gioverà molto alla sua performance. Lavorare a 64-bit aprirà infinite possibilità, sia a livello grafico che di gameplay». Parola di Cevat Yerli, CEO e presidente della Crytek.

Claudio

Ritorna la Milestone con FX Racing!

Dopo aver divertito i possessori di Xbox con Racing Evoluzione, la software house di Antonio Farina si prepara - finalmente! - a ritornare su PC con un titolo di guida sviluppato anche per Xbox e PS2. Pur rimanendo un arcade "puro", FX Racing introdurrà per la prima volta nella storia della Milestone (ricordo per tutti le strepitose serie di Screamer e Superbike) le armi montate sulle vetture, che aggiungeranno quel tocco di frenesia e divertimento che non guasta mai.

«Noi italiani amiamo guidare come pazzi - nella vita reale e ovviamente nei videogiochi - avete mai visto come guidano a Roma? Totalmente fuori di testa! Potranno non avere le armi presenti in FX Racing, ma l'adrenalina del traffico in città è reale - abbiamo cercato di catturare e ricreare queste sensazioni nel gioco». Parola di Antonio Farina!

Oltre a correre come dei pazzi, insomma, i giocatori potranno divertirsi a compiere acrobazie, salti, piroette, sgommate e guida su due ruote, accumulando punti che permetteranno loro di comprare armi (Stunt FX) da utilizzare contro gli avversari. I diciotto circuiti previsti (Egitto, Transilvania e Tokyo) saranno pieni di trampolini, ostacoli e rampe per permettere le più spettacolari evoluzioni. Trenta le vetture disponibili, con livello di danno variabile e sei "skin" per la carrozzeria.

FX Racing conterrà quattro modalità single player (Quick Race, FX mode, Time Attack e Time Attack Ultra) e cinque per il gioco in Rete (Quick Race, Nitro Attack, Token Run, Wrecking Ball e Destruction Drive). Il titolo è atteso per l'inizio del prossimo anno. Yum!

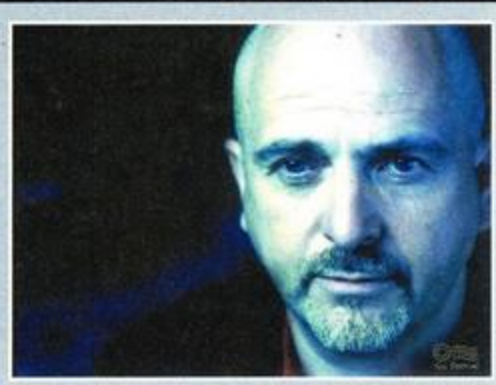
Claudio "Screamer Top Driver" Todeschini

L'eredità arriva anche sui nostri monitor

Ultimamente, i telequiz (ma più in generale la televisione) hanno su di me un appeal sempre minore: per questo motivo, mi trovo a parlarvi della conversione per PC del "popolare" gioco condotto da Amadeus senza sapere assolutamente di che si tratta. Non abbiatevene a male, eh!
Il videogame, sviluppato da Lago Srl, si prefigge l'obiettivo di ricreare perfettamente il clima del programma grazie a una grafica molto curata, che riproduce in ogni minimo dettaglio la scenografia dello studio in tre dimensioni, con l'attiva partecipazione del pubblico che interagirà con il giocatore nel corso della partita. Il doppiaggio, realizzato personalmente dal presentatore, contribuirà alla sensazione di essere davvero in postazione e sotto i riflettori delle telecamere, pronto a rispondere alle migliaia di domande tratte direttamente dal database della trasmissione. L'intelligenza artificiale che gestisce la difficoltà delle domande è uno degli altri punti di forza del titolo distribuito da Leader: inoltre, grazie alla modalità party game, sarà possibile sfidarsi in sette giocatori, proprio come all'interno del format televisivo.

Claudio

Peter Gabriel comporrà per Ubisoft



Solo qualche anno fa, una notizia come questa sarebbe stata interpretata come il canto del cigno di un famoso artista ormai "costretto" a lavorare per i videogiochi. Oggi, invece - e per fortuna - il mondo dell'entertainment digitale è completamente cambiato, le collaborazioni e le contaminazioni tra cinema, musica e videogiochi non si contano più e l'annuncio non sconvolge più di tanto, anche se lascia comunque sorpresi vista la grandezza dell'artista in questione.
Peter Gabriel comporrà la canzone "Burn You Up, Burn You Down" per Uru: Ages Beyond MYST, il nuovo episodio della serie di avventure grafiche, la cui uscita dovrebbe ormai essere imminente. Il musicista comporrà inoltre un brano originale anche per il prossimo - e non ancora annunciato - capitolo della serie.
Dichiarazione di Peter Gabriel: «Fin dalla sua prima uscita, Myst è riuscito a ricreare alla perfezione tutte le emozioni di un mondo imperniato sul mistero e sull'immaginazione, non limitandosi quindi alla solita azione frenetica che caratterizza i videogiochi. Credo che esistano delle similitudini fra il gioco e la mia continua ricerca di esplorare nuovi orizzonti musicali. Io e i miei collaboratori non vediamo l'ora di poter lavorare al fianco del team di Myst».
Peter Gabriel è un artista noto in tutto il mondo per le sue innovative qualità musicali, di scrittore e di produttore video. A partire dal 1975 ha intrapreso una carriera da solista, pubblicando 12 album; nel 1986 Gabriel si è aggiudicato il suo primo Grammy Award con il disco "So" e il suo clip di "Sledgehammer" è stato uno dei più premiati in assoluto nella storia dei video musicali (ve lo ricordate: quello tutto in stop-motion con la frutta che compone immagini e animazioni - geniale, NdCT).

Claudio

e Università, alberghi, centri commerciali, aeroporti e stazioni ferroviarie e persino centri sportivi! La classifica delle regioni maggiormente "eterate" (perdonate il pasticcio verbale, ma non mi veniva in mente nessuna espressione maggiormente indicativa!) vede in testa la Lombardia con 121 hot-spot, di cui 87 concentrati nella sola città di Milano; il Lazio è saldamente piazzato in seconda posizione, con 94 hot-spot di cui 86 ingemmati a macchia di leopardo sui colli della capitale. Fa specie che la Campania (77 in regione, 44 a Napoli) batta senza troppa fatica regioni maggiormente titolate come, ad esempio, l'Emilia Romagna, ferma a 66 postazioni. I dati che maggiormente soddisfano sono comunque due. Primo: tutte le 20 regioni (isole comprese) hanno almeno una decina di punti ove sia possibile usufruire del wi-fi. Secondo: il Ministero delle Comunicazioni è letteralmente sommerso da richieste di operatori più o meno titolati che ambiscono alla gestione di nuovi hot-spot da aprire su tutto il territorio nazionale. Lasciatemelo dire: era ora!

Kikko

● La RIAA cerca il dialogo

Non so più cosa pensare. La vicenda RIAA contro il peer-2-peer comincia ad assumere sfaccettature grottesche, tanto che ci sarebbe quasi da riderci grassamente sopra, se non fosse che ci sono in ballo parecchi soldi persi da una parte e il rischio di sporcare la propria fedina penale dall'altra. Ogni giorno ce n'è una nuova, tanto che al momento in cui leggerete queste righe probabilmente ci saranno stati talmente tanti sviluppi che non basteranno tutte le Voci di Corridoio per aggiornarvi sulla situazione. L'ultima prima della stampa del numero odierno racconta di come la RIAA stia tentando un approccio più "morbido" nei confronti degli utenti peer-2-peer rei di aver condiviso illegalmente musica protetta da diritto d'autore. Questa volta, prima di affrontare direttamente la questione in tribunale davanti a un giudice, la RIAA ha pensato di contattare direttamente 204 persone a mezzo posta comunicando loro l'intenzione delle major discografiche di denunciarli per le violazioni di cui sopra. Trattasi, in effetti, di un vero e proprio ultimatum attraverso il quale la RIAA dà agli utenti incriminati dieci giorni di tempo per contattare i discografici e arrangiare (pecuniariamente, s'intende!) la questione in via amichevole. Questo cambio di rotta

VOCI DI CORRIDOIO

La diaspora della id Software

Volete sapere che fine hanno fatto i personaggi "storici" della id Software, quelli che hanno creato DooM e soci? Cominciamo con John Romero e Tom Hall, che già lasciarono la casa texana un po' di tempo fa per fondare prima la ION Storm e poi la Monkeystone. La Midway ha firmato un contratto di collaborazione con i due designer per lo sviluppo di un titolo non ancora ufficialmente annunciato. Stando a quanto riferito da una "fonte interna" alla Midway (il solito addetto alle pulizie che rovista tra i memo degli uffici che pulisce alla sera, temo), il gioco in questione sarebbe un remake di Gauntlet già in fase di sviluppo. Il ruolo di John Romero sarebbe quello di capo del progetto, mentre a Tom Hall spetterebbe la direzione artistica. A questo punto rimane solo da capire che fine farà la MonkeyStone...

Graeme Devine, invece, ha abbandonato solo di recente la id per andare a lavorare presso gli Ensemble Studios, sviluppatori della serie Age of Empires. Non sono state date spiegazioni ufficiali per la decisione: possiamo solo ipotizzare che non ne potesse più degli sparatutto in soggettiva e che avesse voglia di dedicarsi a qualcosa d'altro... Devine è uno dei personaggi più famosi nel mondo dei videogiochi: quando ancora faceva le superiori ha convertito il coin-op Pole Position per Atari; nei primi anni '80 ha cofondato la Trilobyte, una delle software house che maggiormente ha contribuito alla diffusione dei CD-ROM sviluppando titoli come 7th Guest e il seguito 11th Hour. Ultimamente era impegnato presso la id Software come programmatore e project manager di DooM 3.

Claudio

L'angolo della toga (Vivendi, EA-Ubisoft)

Cominciamo subito con la Vivendi Universal Games, che ha fatto causa alla Interplay Entertainment per una presunta violazione dell'accordo di distribuzione che lega le due società. Interplay starebbe infatti cercando di sganciarsi dalla VUG accusandola di non aver rispettato alcuni termini di pagamento. Dopo uno scambio di lettere e minacce reciproche, Vivendi si è rivolta a un tribunale per stabilire una volta per tutte gli obblighi di ciascuna compagnia per quanto riguarda il contratto esistente (nella speranza di costringere Interplay a rispettarlo). Più curiosa la causa che sta tenendo occupato un tribunale del Canada in queste settimane: quattro ex sviluppatori della Ubisoft (appartenenti al team di Montreal dedi-

Nascono due nuove software house

All'inizio di luglio dalla Blizzard se ne sono andati quattro personaggi che hanno contribuito, nel corso degli anni, a renderla il colosso dell'intrattenimento che tutti conosciamo: parliamo di Erich Schaefer, Max Schaefer, Bill Roper e David Brevik. Ebbene, dopo qualche mese di comprensibile silenzio, i quattro hanno annunciato la fondazione di una nuova software house, la Flagship Studios. A loro si sono uniti come co-fondatori David Glenn, Peter Hu, Philip Shenk e Tyler Thompson. David Glenn e Philip Shenk sono stati i responsabili artistici della serie Diablo, con David occupato negli artwork del paesaggio e Philip che coordinava il lavoro sui personaggi; Peter Hu e Tyler Thompson erano invece programmatori alla Blizzard North e hanno seguito con particolare attenzione lo sviluppo di Diablo II e Lord of Destruction. Un team di tutto rispetto, dunque... Attendiamo di sapere cosa bolle in pentola!

Ancora abbandoni: uno dei programmatori del motore grafico di Earth & Beyond e Command & Conquer: Renegade, un certo Jani Penttinen (che a quanto pare è un vero veterano dell'industria dei videogiochi) ha lasciato Electronic Arts per fondare la Jollygood Games, il cui "core business" sarà lo sviluppo di piccoli titoli per Windows, giochi semplici e divertenti a basso costo. Sarà la stessa Jollywood a occuparsi della pubblicazione e della distribuzione dei propri prodotti (qualcuno ha detto shareware?). Dei tre titoli attualmente in cantiere ne è stato presentato solo uno, Crystal Power, già disponibile sul sito della software house (www.jollygoodgames.com). Dice Penttinen: «La Jollygood Games si occupa solo di divertimento. Divertimento mentre si gioca, divertimento nel programmare videogiochi. Siamo una casa totalmente indipendente, così da poterci concentrare al meglio su ciò che riteniamo renda i giochi divertenti, senza essere costretti a seguire le mode del mercato; in questo modo crediamo di avere qualcosa di veramente nuovo da offrire». In bocca al lupo!

Claudio

Hidden & Dangerous gratis!

Per spingere l'uscita del nuovo lavoro della Illusion Softworks, la Gathering of Developers ha deciso - delizia! - di rendere gratuito il primo Hidden and Dangerous in versione Deluxe. Oltre all'apprezzato titolo di combattimento a squadre ambientato nella Seconda Guerra Mondiale, infatti, il pacco dono (è proprio il caso di dirlo) comprende l'espansione Devil's Bridge, tutte le patch possibili e immaginabili e persino l'editor di missioni. Quasi trecento mega di download (trovate il link su TGM Online) che nessun appassionato del gioco - e non solo - dovrebbe lasciarsi sfuggire, per nessun motivo! Si tratta di un'iniziativa senza dubbio encomiabile, e che vorremmo vedere più spesso: che so, Quake III Arena freeware in attesa di Quake IV, Max Payne o Half-Life gratis in attesa dei relativi seguiti... Purtroppo, però, gli Illusion hanno riservato questa iniziativa al solo Web. Scaldate i modem, quindi...

Claudio

improvviso sembra dovuto al fatto che la RIAA, nelle sue ultime performance, abbia più volte sbagliato mira, andando ad accusare minorenni (rei confessi, per carità, ma che magari richiedevano un trattamento diverso rispetto al pirata professionista), oppure persone che erano effettivamente in possesso dei CD musicali originali. L'idea dell'ultimatum quindi serve in verità a filtrare le accuse evitando di sparare a caso nel mucchio, eludendo così contro-denunce da parte degli utenti onesti del peer-2-peer.

Kikko

● La carta d'identità elettronica è in dirittura d'arrivo!

Notizia rapida ma che interessa praticamente tutti: dal maggio del prossimo anno il Governo inizierà in maniera non ufficiale la distribuzione delle nuove carte d'identità elettroniche, vere e proprie tesserine che andranno via via sostituendo quelle vecchie e ingombranti di carta plastificata. I comuni interessati gestiranno la distribuzione per conto proprio e informeranno il cittadino con i mezzi canonici (affissioni pubbliche e depliant nelle caselle di posta) sulle modalità di sostituzione della propria carta d'identità. Il nuovo strumento elettronico in nostro possesso ci consentirà di sveltire parecchie operazioni e lungaggini burocratiche, grazie agli appositi sportelli che verranno implementati dai comuni che ne richiederanno l'installazione. Dopo l'introduzione dell'autocertificazione, un altro passo in avanti per ammorbidire il duro impatto con la burocrazia italiana.

Kikko

● Atari Italia indica le regole per il videogioco sicuro

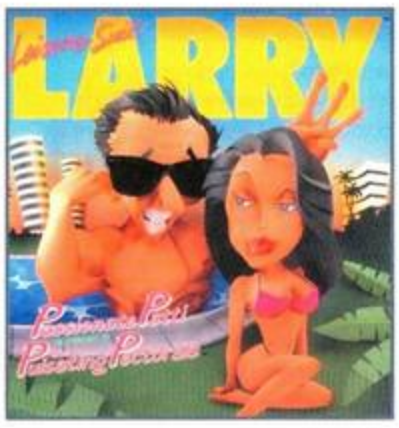
È di qualche settimana fa la notizia della maxi causa intentata conto Take-Two Interactive Software, Rockstar Games e la Sony Computer Entertainment America per la tragedia dello scorso settembre, quando due ragazzini artefici di una strage in una scuola statunitense hanno candidamente ammesso di essersi ispirati alle vicende di GTA3. Lasciando da parte ogni mio ovvio pensiero sull'argomento (anche se mi pruderebbero le mani...), vi segnalo invece come Atari Italia abbia pubblicato un decalogo dedicato ai genitori di videogiocatori under 12 che ritengo quanto mai interessante. Sebbene possa dissentire su almeno un paio di punti, è innegabile che

catosi a Splinter Cell) hanno deciso di andare a lavorare per la divisione canadese di Electronic Arts. Peccato che il publisher francese non abbia alcuna intenzione di lasciarli andare senza far valere le proprie ragioni: pare infatti che una specifica clausola contrattuale dei dipendenti Ubisoft reciti che, in caso di licenziamento o abbandono del posto di lavoro, essi non possano andare a lavorare per la concorrenza, o almeno non prima di un anno. Una corte ha stabilito che queste clausole sono valide e devono essere rispettate. Electronic Arts non intende starsene con le mani in mano, e ha deciso di rivolgersi alla corte d'appello del Quebec nella speranza che la sentenza venga ribaltata in proprio favore.

Claudio "Law and Order" Todeschini

Ritorna Leisure Suit Larry?

Stando a qualche insistente pettegolezzo circolato in Rete nelle ultime settimane, il playboy più sfigato della storia dei videogiochi potrebbe presto ritornare sui nostri monitor con un'avventura nuova di pacca, intitolata Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude (solo il titolo è un tripudio di doppi sensi: immagino il resto! NdCT).
Si tratterebbe dell'ottavo episodio della popolare serie, interrottasi più di sei anni fa con LSL: Love for Sail. Stando alle prime indiscrezioni, la struttura del gioco dovrebbe abbandonare quella della canonica avventura grafica per avvicinarsi maggiormente allo stile di Grand Theft Auto, anche se non ho assolutamente idea di cosa questo possa comportare in termini di gameplay, vista la peculiarità del personaggio. A rafforzare il deciso cambio di rotta di cui sopra ci si mette anche la voce secondo cui Al Lowe, il creatore della serie originale, non sarebbe in alcun modo coinvolto nel progetto. Per questo motivo è stata aperta una apposita petizione su Internet per chiedere alla Sierra di coinvolgere il game designer nello sviluppo... Le robe dei matti!



Claudio

Guerre puniche su PC!

Dopo il discreto successo di Celtic Kings: Raise of War, la Haemimont Games ha annunciato che è quasi pronto e presto sarà disponibile nei negozi anche il suo seguito ufficiale, che questa volta ci vedrà impegnati nelle leggendarie Guerre Puniche tra Roma e Cartagine durante il periodo che intercorse tra il 264 A.C. e il 146 A.C.

L'azzeccata miscela di elementi RTS e RPG, che determinò l'ottima qualità del primo episodio, resterà invariata anche in Celtic Kings: The Punic Wars, e sarà accompagnata da numerose e interessanti feature. Tra le novità del gioco spiccano, infatti, oltre alle solite nuove mappe, musiche e ambientazioni e ben due nazioni inedite (cartaginesi e iberici) complete delle loro particolari unità militari ed edifici caratteristici; inoltre, una campagna single player ci farà rivivere le famose battaglie di Canne e Sagunto al fianco di Annibale e le sue truppe, mentre un'altra seguirà le imprese dei romani prima in Sicilia e poi in Spagna, fino ad arrivare alla conquista e alla distruzione di Cartagine. L'uscita del gioco non è stata ancora ufficializzata, ma è prevedibile che Celtic Kings: The Punic Wars farà parte dell'abbuffata di titoli che invaderà il periodo natalizio. Se volete maggiori informazioni potete fare un salto sul sito ufficiale all'indirizzo haemimontgames.com/punicwars.

Luca Addabbo

Sports Interactive ed Eidos si separano, prime informazioni su CM 03/04

Di comune accordo, le due compagnie hanno annunciato l'intenzione di interrompere il rapporto che le univa da lungo tempo, e dal quale era nata la serie manageriale Championship Manager (da noi conosciuta come Scudetto). L'ultimo frutto della collaborazione tra la SI e la Eidos sarà Championship Manager: Season 03/04, sviluppato ancora una volta dalla Sports Interactive, il quale dovrebbe uscire il prossimo Natale (mese più mese meno). Poi, ognuno per la sua strada, con le relative proprietà intellettuali in tasca: a Eidos il nome Championship Manager, alla Sports Interactive il database dei giocatori e il codice sorgente del gioco. Ciò significa che, nei prossimi anni, vedremo due prodotti diversi: il nuovo CM, sviluppato internamente alla Eidos (e caratterizzato da aggiornamenti annuali), e un nuovo (e non ancora annunciato) titolo manageriale della Sports Interactive, basato sul "solito" motore di Scudetto.

Ecco un primo, sommario elenco delle novità in cantiere per quest'anno: presenza di quattro nuove leghe oltre a quelle già presenti in CM4; dati dei giocatori, delle squadre e delle competizioni aggiornati alla stagione 03/04; possibilità di vedere partite salvate in precedenza; aggiunta di relazioni "umane" tra i singoli giocatori; miglioramento del modulo dei media, con la possibilità di ricevere ancor più ritorno dai mezzi di informazione; premi per il gollonzo del mese e della stagione; sistema di allenamento più intuitivo e facile da gestire; possibilità di stampare report e statistiche durante il gioco; migliorati rapporti dei talent scout, sia su giocatori che su squadre; possibilità di creare nickname per giocatori e manager; giudizi e classifiche stilate dagli stessi allenatori.

Claudio

queste regole permettano ai genitori di essere quantomeno partecipi della vita ludica del proprio figlioletto, anche se ritengo abbastanza naturale che certi atteggiamenti educativi debbano prescindere dal fatto che sia l'Atari o chicchessia a suggerirli. Vista la bontà e la gratuità dell'iniziativa, vi riporto subito in calce i "dieci comandamenti" per il videogioco sicuro.

1. Quando acquistate un videogame per i vostri bambini controllate sempre bene le caratteristiche del prodotto e l'età per la quale il videogioco è indicato.
2. Cercate, quando è possibile, di giocare con i videogame insieme ai vostri figli. Ritagliatevi del tempo per farlo con loro: è un modo per trascorrere del tempo insieme e capire sempre meglio i loro gusti.
3. Ponete dei limiti alla fruizione del videogioco, spiegandone sempre ai ragazzi la ragione. Non lasciate per ore i bambini soli davanti alla console.
4. Spiegare sempre ai bambini che qualunque videogame è sempre un gioco. Evitare, quindi, di drammatizzare i toni delle sfide.
5. Nelle partite coi videogame non far vincere sempre i ragazzi pur di gratificarli a tutti i costi. Piuttosto allenatevi, così da essere più competitivi nelle sfide davanti alla console e per abituarli anche alle sconfitte...
6. Non fate utilizzare i videogame dopo le 22.00.
7. No ai.videogame al mattino appena svegli.
8. Se si hanno dei bambini piccoli il luogo ideale per la fruizione dei videogame è uno spazio comune della casa, ad esempio il soggiorno.
9. Evitare che i bambini mentre utilizzano i videogame consumino snack e merendine. I videogame tengono molto impegnati i ragazzi e, a differenza della tv, non stimolano bisogni alimentari supplementari.
10. Non far trascurare ai bambini le altre attività come lo studio o altre forme di gioco.

Kikko

● ATi e Half-Life 2 in bundle (per ora) solo con i modelli XT

Sorvolo sulle polemiche suscitate dai benchmark riguardanti Half-Life 2 e le schede video di casa ATi (che sembrerebbero - e uso il condizionale - decisamente più performanti rispetto a quelle che montano chip nVidia), nonché sul rinvio a data da destinarsi

VOCI DI CORRIDOIO

La Lost Toys chiude

Lo sviluppatore inglese, composto da ex dipendenti della Bullfrog e di Electronic Arts, ha cessato le sue attività. Fino a oggi la software house aveva sviluppato due titoli, MoHo e Battle Engine Aquila (uscito in questo periodo); attualmente stava lavorando a Stunt Car Racer Pro, il sequel-remake del leggendario gioco di Geoff Crammond. Il direttore Jeremy Longley ha confermato che «lo sviluppo del gioco è stato interrotto, e che egli stesso e gli altri dirigenti stanno guardandosi in giro alla ricerca di altre opportunità che permettano loro di massimizzare il potenziale della proprietà intellettuale dello studio». Un modo elegante per dire che salutano... Rimane da chiarire che fine farà Stunt Car Racer Pro, se continuerà a esistere come progetto da qualche altra parte oppure sarà destinato a rimanere nel limbo dei videogiochi incompiuti... Geoff, pensaci tu!

Claudio

Namco annuncia altre conversioni per PC

Diciamocelo: che tanti giochi rimangano appannaggio delle sole console è cosa un po' irritante, soprattutto se si tratta di ottimi prodotti. Dopo aver reso felici molti giocatori con l'annuncio della conversione di Dead to Rights per PC, la Namco sembra averci preso gusto, e ha fatto sapere di aver intenzione di convertire su piattaforma Windows altri titoli, che debutteranno il prossimo anno in Europa e nel Nord America. A occuparsi del porting sarà la Hip Interactive. Il primo titolo in cantiere è Kill.switch, gioco d'azione tattica in terza persona; la seconda conversione in programma è Extreme Force: Grant City Anti-Crime, genere analogo al precedente, che catapulta il giocatore a nella città già teatro del più famoso Dead to Rights. Chiude l'annuncio Pac-Man World 2, con un sacco di nuovi labirinti e una modalità Classic Arcade per gli appassionati della pallina gialla.

Claudio

Annunciato Premier Manager

Cidiverte distribuirà in Italia la versione aggiornata del manageriale calcistico della Zoo Digital Publishing, Premier Manager 2003/2004, in arrivo in questi giorni sia per PS2 che per PC. Nei panni di un allenatore, il giocatore dovrà effettuare le scelte di mercato migliori, pianificare gli allenamenti, partecipare alle conferenze stampa e gestire le trattative di compravendita dei giocatori. Il principale punto di forza rispetto alla versione precedente sarà la completa localizzazione in italiano. Non mancano alcune importanti migliorie rispetto alla versione 2002/2003: la gestione delle decisioni tecniche in 3D, un'interfaccia grafica più accattivante e delle statistiche di gioco ancora più accurate, con oltre trecento squadre e ottomila giocatori tra cui scegliere.

Claudio

Force Pad Rumble P2500...la terra trema!

Disponibili anche:

PAD digitale P220

PAD analogico duale P880

PAD Wireless P3000

Saitek

Per conoscere la linea di prodotti completa, visitate il nostro sito Internet

www.saitek.com

info@euro-gate.it

TOCA Race Driver 2 anche per PC

Ormai la Codemasters sembra averci fatto l'abitudine: prima annuncia un gioco per console (Xbox, PS2, fate voi), per un po' di tempo fa credere che non lo svilupperà per PC e poi all'improvviso cambia idea e se ne esce con la notizia (a questo punto non troppo inaspettata) della conversione per computer. Questa volta è toccato a TOCA Race Driver 2: The Ultimate Racing Simulator, che come il suo predecessore conterrà sia una modalità carriera per il giocatore singolo che la possibilità di sfidare in Rete altri piloti virtuali. Nel secondo capitolo della serie, tuttavia, invece di impersonare un pupazzo come Ryan McKane, ci potremo mettere nei panni di noi stessi, tant'è che le sequenze in FMV saranno tutte in prima persona. La carriera principale si dividerà in otto "portali", nei quali sarà necessario vincere almeno sei delle otto gare di cui ciascuno è composto.
Race Driver 2 viene definito dalla Codemasters come il più ambizioso progetto legato alle corse che sia mai stato sviluppato, e a occhio c'è da credergli: si potrà prendere parte a oltre trenta campionati (sparsi qua e là per il globo), sfrecciare su qualcosa come cinquantasei tracciati differenti e mettersi al volante di una delle trentacinque macchine più potenti del mondo, sia da corsa che stradali, tutte con fisica e danni assolutamente realistici. Lucidate il casco, perché la prossima primavera ci sarà da correre...

Claudio

L'angolo della toga parte seconda (GTA e True Crime)

Lo scorso settembre due ragazzi americani di 14 e 16 anni si sono messi a sparare alle auto per strada, uccidendo un'infermiera e ferendo in maniera grave un'altra ragazza. Davanti alla polizia i due hanno confessato di voler emulare il protagonista di Grand Theft Auto III; la famiglia della vittima ha deciso di far causa alla Take-Two Interactive Software, alla Rockstar Games, alla Sony Computer Entertainment America e al negozio Wal-Mart dove i due assassini hanno comprato il gioco. Le richieste avanzate dall'accusa sono di 46 milioni di dollari di danni materiali e 200 milioni di dollari per quelli morali. A portare la causa in tribunale è stato l'avvocato di Miami Jack Thompson, vero e proprio paladino della crociata contro i videogiochi violenti, un personaggio che non è nuovo a questo genere di cause, e che qualche anno fa tentò di inchiodare la id Software alle proprie "responsabilità", vedendosi però respinte le accuse da una corte d'appello, che stabilì che «c'è un salto troppo grande tra lo sparare a dei personaggi su un monitor e sparare ai propri compagni di classe».
Rimaniamo in tema di giochi violenti parlando della causa che riguarda l'atteso action game di Activision: si tratta di True Crime, una sorta di mix tra Grand Theft Auto e Tekken, il tutto immerso in una classica trama hard boiled. Talmente classica che l'autore di polizieschi Robert Crais ha annunciato di aver citato per danni la Activision, chiedendo che il gioco non arrivi mai sugli scaffali. Lo scrittore afferma che Nick Kang, l'ex poliziotto protagonista del gioco, è nient'altro che una scopiazzatura di Elvis Cole, l'eroe di ben nove romanzi di Crais (e di mille altri personaggi simili, aggiungo io). Staremo a vedere chi la spunta...

Claudio

dell'attesissimo titolo Valve a causa del presunto furto di codice dai server dei programmatori. Vi segnalo però che le schede Radeon9800XT e Radon9600XT (nelle loro versioni retail) offriranno comunque un coupon con un codice che permetterà di ottenere il gioco una volta che quest'ultimo verrà ufficialmente messo sul mercato. Le opzioni consentite contempleranno il download da un apposito sito di una copia completa, oppure di riceverla su CD a mezzo posta, purtroppo a spese del richiedente. La versione di Half- Life 2 inclusa nel bundle sarà completa, e quindi comprensiva della funzionalità multiplayer, la quale non sarà invece disponibile nella versione economy, esclusivamente distribuita dai negozi specializzati (i quali disporranno comunque anche della retail). Due perplessità: perché non includere il gioco anche nelle schede non XT? E se me lo volessi far spedire anziché scaricarlo, da dove parte il pacco?
Non credo costi proprio poco farsi spedire un prodotto dagli Stati Uniti, non trovate?
Kikko

● Scuola statunitense denunciata dai genitori: il wireless fa male ai figli

Brutta cosa l'elettrosmog. Pensate che il sottoscritto, da quasi 28 anni, abita a meno di venti metri dai cavi dell'alta tensione: non sarà mica per questo che gli amici mi dicono che ho il cervello bruciato? Evidentemente la pensano allo stesso modo anche i genitori di una scuola dell'Illinois, che hanno denunciato i reggenti del Oak Park Elementary School District 97, rei di aver informatizzato l'istituto con una rete interna di tipo wireless! Pensando alla vetustà delle nostre scuole ci sarebbe quasi da ridere, se l'accusa mossa non fosse di quelle gravi: mancata applicazione delle norme di tutela della salute degli alunni. I genitori sostengono che non si possa utilizzare il wi-fi fino a quando non sarà scientificamente provato che non faccia male, mentre la scuola sostiene l'infondatezza delle accuse mosse, perlomeno fino a quando a prove contrarie sulla sua nocività.
Insomma, il classico cane che si morde la coda! In questa ridicola situazione penso a un genitore che protesta con tanto di cartello in mano fuori dalla scuola, col telefonino cellulare ben agganciato alla cintura giusto a pochi centimetri dal fegato. Mah...
Kikko

VOCI DI CORRIDOIO

Rinnovato l'accordo tra EA e Nascar

Notizia che interesserà tutti gli appassionati delle corse (virtuali) di stock car statunitensi: Electronic Arts ha annunciato l'accordo in esclusiva mondiale con la federazione NASCAR per lo sviluppo, la pubblicazione e la distribuzione di titoli di corse ambientati nel mondo degli ovali. L'accordo, i cui termini economici non sono ovviamente stati resi noti, durerà fino al 2009.
Le piattaforme su cui verranno sviluppati i videogiochi sono il PC e le console (tutte, dalla prima all'ultima). Il primo frutto di questa partnership è Nascar Thunder 2004, uscito il mese scorso negli Stati Uniti per PC, PS2 e Xbox (ma che non verrà importato in Europa), e nel quale si ritrovano tutti e sessantacinque i piloti del campionato in corso, le ventitré piste ufficiali e le centosettantacinque vetture della NASCAR Winston Cup Series e NASCAR Busch Series.

Claudio "Dirt Truck Racer" Todeschini

Annunciato Freedom Force 2

La Irrational Games, già sviluppatore di System Shock 2, sta sviluppando il seguito delle avventure dei supereroi digitali di Freedom Force, intitolato Freedom Force vs. the third Reich, che dovrebbe arrivare su PC entro la prossima primavera.
Si tratterà ancora una volta di un gioco di ruolo a tema supereroico con grafica fumettosa (poteva essere diversamente?), nel quale faranno la loro comparsa un sacco di nuovi paladini della giustizia in calzamaglia e altrettante controparti malvagie, in un crescendo di combattimenti al limite dell'impossibile e in un tripudio di effetti speciali.

In FF2 la lega di supereroi dovrà viaggiare indietro nel tempo per sconfiggere Blitzkrieg, difensore del terzo Reich e dei nazisti. Faranno la loro comparsa supereroi dai nomi pittoreschi come Tombstone e Sky King, i cattivi Red Oktober e Fortissimo, superpoteri improbabili come Dancing Dead, Aztec Mercy e Whirlwind Tour. Però!
Claudio "angle-grinder man 4ever" Todeschini

LA TUA NAZIONE HA BISOGNO DI TE!

ACTIVISION

infinity ward

CALL OF DUTY™

I TUOI GIOCHI HANNO BISOGNO DI

Sound BLASTER AUDIGY 2 ZS

NEI MIGLIORI GIOCHI. PER I MIGLIORI GIOCATORI.

© 2003 Creative Technology Ltd. Tutti i diritti riservati. Il logo Creative è un marchio registrato di Creative Technology Ltd. negli Stati Uniti e/o altre nazioni. Tutti gli altri marchi e nomi di prodotto sono marchi o marchi registrati dei rispettivi proprietari.

©2003 Activision, Inc. e le sue affiliate.Pubblicato e distribuito da ActivisionPublishing Inc. Activision è un marchio registrato e Call of Duty è un marchio di Activision Inc e dei suoi affiliati. Tutti i diritti riservati. Sviluppato da Infinity Ward Inc. Questo prodotto contiene delle tecnologie software con licenza di Id Software (Id Technology) ©1999-2000 Id. Software, Inc. Tutti gli altri marchi o nomi di prodotto sono marchi o marchi registrati dei rispettivi proprietari.

Quando cerchi di salvare il mondo hai bisogno del giusto equipaggiamento. Hai bisogno della nuova Sound Blaster® Audigy® 2 ZS!

Ascolta l'artiglieria intorno a te grazie alla purezza sonora dell'ADVANCED HD a 24 bit e gli effetti ambientali in versione 7.1 surround. Sound Blaster® Audigy® 2 ZS e i sistemi di altoparlanti 7.1 Creative Inspire™ o GigaWorks™ cancelleranno la linea di demarcazione che c'è tra gioco e realtà!

www.europe.creative.com/callofduty

SOUNDS BEST ON

Sound BLASTER 24-bit ADVANCED HD

LUCASFILM THX

CREATIVE

DEUS EX INVISIBLE WAR

PREVIEW

Dario "ILDario" Ronzoni **ildario@xenia.it**

SVILUPPATORE
Ion Storm

PUBLISHER
Eidos Interactive

DISTRIBUTORE
Leader

USCITA
Febbraio 2004

SITO
www.deusex2.com

www.tgmonline.it

Vuoi saperne di più? Scarica da TGM Online il filmato introduttivo di Deus Ex Invisibile War!

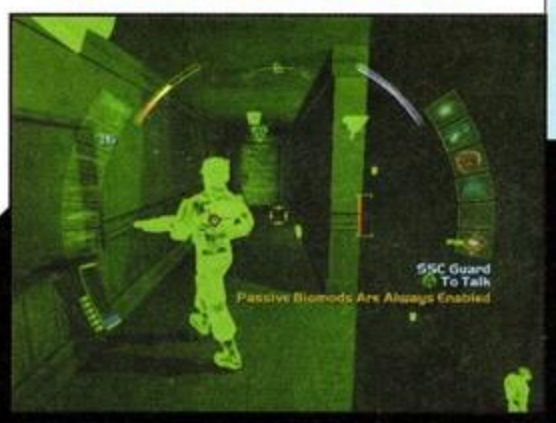
Si fa spasmodica l'attesa per uno dei giochi più interessanti della nuova stagione. Deus Ex Invisible War sarà in grado di bissare il successo di critica e pubblico del primo episodio? Le premesse ci sono tutte...

PREVIEW

Checché ne pensiate, la vita del redattore non è poi così invidiabile. Certo, le nostre serate di gala raggiunte a bordo di comode limousine non ce le leva nessuno, ma talvolta ci capita di dover affrontare situazioni complesse e scomode che lasceremmo volentieri ad altri. Tanto per dirne una, il nostro lavoro ci obbliga molto spesso a dover trovare definizioni, etichette, catalogazioni e quant'altro per presentare questo o quel prodotto. Non è un masochistico desiderio di ordine coatto a spingerci a tanto, ma la natura stessa della mente umana, sempre sicura dietro impalcature ben apparecchiate. Esistono però titoli che nel loro intimo rifiutano categoricamente ogni tipo di classificazione, sbeffeggiando sonoramente il redattore di turno a caccia di comode esemplificazioni.

SONO PASSATI VENT'ANNI DALLE VICENDE NARRATE NEL PRIMO EPISODIO E LA SITUAZIONE MONDIALE È ULTERIORMENTE PEGGIORATA

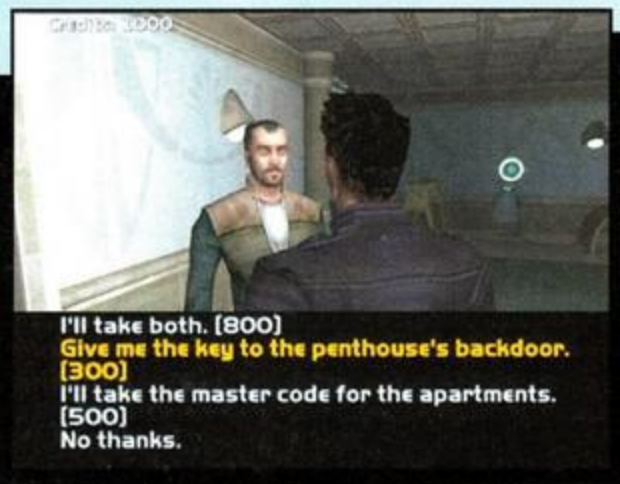
Uscito ormai tre anni fa, Deus Ex rientra in pieno nella casistica appena tratteggiata: RPG futuristico confezionato in salsa FPS-action, utilizzando per giunta l'engine di Unreal. Detto così, sembrerebbe il classico pastrocchio senza capo né coda, un'avventata commistione di generi messa in campo per accontentare molti e scontentare tutti. Peccato per i "detrattori a prescindere", razza sempre più diffusa dalle nostre parti, che il gioco in questione si sia rivelato un capolavoro di raro equilibrio, nonché un folle



▲ Il classico visore notturno può trarci d'impaccio nelle situazioni più buie.

▲ La presenza di bot è stata ulteriormente arricchita. Eccone uno particolarmente minaccioso.

▼ L'interazione con i personaggi non giocanti avverrà tramite stringhe di testo come queste.



azzardo ben riuscito. In un futuro non troppo remoto, impersonando un agente speciale cyborg, JC Denton, dovevamo intrometterci nelle oscure trame di un pericoloso gruppo terroristico, deciso a conquistare il potere su un pianeta Terra in preda a una mostruosa crisi globale e a una strana epidemia. L'alta interattività con l'ambiente circostante, dagli oggetti ai personaggi non giocanti, e le originali possibilità di upgrade del protagonista garantivano un approccio totale alla vicenda, rappresentando quel magico e inaspettato ponte di collegamento tra FPS e RPG.

CHI DORME NON PIGLIA PESCI...

Nei tre anni trascorsi dall'uscita del primo capitolo, i papaveri della Ion Storm non si sono certo limitati a raccogliere i numerosissimi award piovuti sul loro capolavoro, ma hanno da subito messo in moto la macchina produttiva in vista di un seguito quanto mai auspicabile e finalmente in dirittura d'arrivo.

Sono passati vent'anni dalle vicende narrate nel primo episodio e la situazione mondiale è ulteriormente peggiorata: la depressione economica ha raggiunto livelli parossistici e il potere è sempre più saldamente nelle mani di governi corrotti e autoritari, controllati da grandi corporazioni.

Alex D, il nuovo protagonista del titolo (oddio, non proprio nuovo per chi ricorda il primo episodio), è il classico smemorato a caccia di tracce che ricompongano il suo misterioso passato. Come se non bastasse, Alex si ritrova, suo malgrado, invischiato in una torbida vicenda degna di una spy story. Alla vigilia di un catastrofico attacco terroristico a Chicago, il poveretto viene prelevato nottetempo dalla sua abitazione e condotto in un training camp per mercenari e spie presso Seattle.

Da questo momento in poi la vicenda di Alex si svilupperà sul doppio binario della ricerca del passato perduto e della lotta ai nuovi pericoli che il terrorismo e i poteri deviati hanno in serbo per il mondo intero. JC Denton veglierà dall'alto...

Come sapranno gli amanti del primo episodio, Deus Ex presentava ben tre finali distinti, raggiungibili in base alle scelte operate durante lo svolgimento del gioco. Quale finale privilegiare in Invisible War? Ah, dilemma! Gli Ion Storm, persone "avanti" come poche (d'altra parte, non si realizzano Deus Ex e Thief per caso...) hanno superato lo scoglio condensando i tre finali di DX1 e proponendo un seguito che tenesse conto di tutte le variabili possibili. Insomma, un espediente complesso, ma necessario per preservare l'integrità concettuale di un prodotto che, a detta degli stessi programmatori, è il secondo tempo della storia originaria e non un vero e proprio sequel.

Al di là di quanto asserito dal team, tuttavia, Invisibile War non può e non deve essere considerato una semplice escrescenza di DX1 e questo, Spector e compagni lo sanno bene. Lo schema di base, pur in debito col predecessore, è stato infatti arricchito e rivoluzionato da numerosissime feature, in nome di una libertà e di un'interattività sempre maggiori. Ancor più che in DX1, infatti, molto dipenderà dalle scelte del giocatore, che potrà decidere con che fazione schierarsi e l'ordine delle missioni da compiere. Questa flessibilità si traduce nei cinque possibili finali del gioco.

Gli elementi in stile RPG rivestiranno ancora un ruolo di primaria importanza nel gameplay. Alex, come il suo parente stretto JC, avrà sul proprio corpo cinque slot nei quali collocare i potenziamenti fisici di cui gradualmente disporrà. Dai nanobot del primo episodio, siamo ora passati ai biomod, impianti più raf-

IL PAPÀ DI JC

Warren Spector non è esattamente il classico nerd salito agli onori delle cronache videoludiche dopo lustri passati davanti a un monitor. La sua carriera comincia, infatti, nel campo editoriale, dove ha modo di dare sfogo alla sua passione per i giochi di ruolo. Nel 1987 approda alla TSR, casa editrice di Dungeons & Dragons, dove collabora alla stesura della seconda serie della Master Guide per AD&D. Spector esordisce nel mondo dei videogame nel 1989, quando entra alla Origin, curando negli anni a seguire titoli quali Ultima Underworld, System Shock, Serpent Isle e Wings of Glory. Dopo un breve periodo alla Looking Glass, entra finalmente nella Ion Storm, software house texana nata da una costola di id Software, nel 1997. Qui arrivano i veri pezzi da novanta, da Thief: The Dark Project (1998), all'acclamato Deus Ex del 2000, perfetto connubio tra sparatutto e GdR.

DEUS EX INVISIBLE WAR POTRÀ CONTARE SU UNA LIBERTÀ E UN'INTERATTIVITÀ MAGGIORI RISPETTO AL PRIMO CAPITOLO

▼ Non mancheranno situazioni tipiche degli FPS che vanno per la maggiore, come i classici muri laser collegati a cariche esplosive.

▲ Il nostro HUD ci permetterà di visualizzare in qualsiasi momento l'inventario, anche nelle fasi più concitate.

◄ Gli Omar sono una setta di cyborg decisi a trascendere l'umano tramite il ricorso a innesti artificiali.

► Sorridi... Stai per subire un headshot d'antologia!

finati dei loro predecessori, a metà strada tra meccanica di precisione e ingegneria genetica, passibili di significativi upgrade nel corso dell'avventura. Grazie a tali potenziamenti saremo in grado di renderci invisibili, di compiere salti sovrumani e di vedere attraverso i muri. Le rafforzate possibilità di modding si estendono anche alle armi. Dalla semplice Mako Pistol, allo shotgun, al Boltcaster, fino alle Spider Bomb, rivedremo gingilli già comparsi in DX1 affiancati da nuove portatrici di morte e distruzione. Anche le interazioni con i personaggi non giocanti sono state profondamente riviste, con l'entrata in campo di una AI variabile che si annuncia di valore assoluto. Non per niente, sono ora presenti ben 30.000 linee di dialogo contro le 10.000 di DX1, la maggior parte delle quali dedicate proprio agli individui di contorno. Ogni personaggio che ci capiterà di incontrare reagirà in maniera del tutto personale alle nostre azioni e, cosa ancor più sorprendente, sarà dotato di una sorta di memoria storica che gli permetterà di riconoscerci anche in seguito. Potremmo così sentire esclamazioni del tipo "Ehi, quello è il buffo omino che ha fatto questo

Questo bot aracniforme potrebbe rivelarsi un cliente parecchio scomodo.

e quest'altro!" e amenità simili. Come se non bastasse, i numerosissimi puzzle e gli obiettivi secondari che dovremo completare ci verranno spesso assegnati proprio dai personaggi non giocanti e, a detta del team di sviluppo, disporranno di almeno tre modalità diverse per essere risolti.

SOLITARIO NELLA NOTTE VA...

Se la grafica, pur valida, di DX1 non era riuscita a coinvolgere pienamente il giocatore, il comparto visivo di Invisibile War promette meraviglie a go-go. Ion Storm ha fatto ancora ricorso al motore di Unreal, vecchio come il cucco, d'accordo, ma riscritto quasi completamente per venire incontro alle nuove esigenze di programmazione. Con l'innesto del physic engine Havoc, di proprietà degli stessi Ion, la gestione fisica degli ambienti e dei personaggi ha compiuto un deciso passo in avanti, con tutti gli elementi dello scenario che potranno subire deformazioni. Il piatto forte è però la gestione in tempo reale delle luci, la più completa mai proposta in un videogioco, che darà al protagonista l'opportunità di sfruttare a proprio vantaggio, in pieno stealth mode, i coni d'ombra per nascondersi dai nemici e agire indisturbato. Il tutto all'interno di vaste e algide locazioni futuristiche, riccamente definite e collocate tra Seattle, Mosca e Londra.
Il multiplayer non è al momento contemplato, ma non è detto che tale modalità non venga implementata in un secondo tempo. Ora tutta l'attenzione del team è concentrata sulla poderosa avventura riservata al giocatore solitario. Quando leggerete queste righe, il gioco sarà appena uscito negli States, mentre per noi poveri europei l'attesa continuerà fino a febbraio. Nel frattempo non ci resta che lustrarci gli occhi con quanto finora esposto, evitando possibilmente di sbavare sulla tastiera, perché, si sa, il PC è schizzinoso e potrebbe offendersi...

IO C'HO I BIOMOD E VOI NO!

I biomod sono particolari elementi artificiali che, una volta applicati al corpo del nostro protagonista, ne miglioreranno le capacità fisiche. I biomod sono suddivisi in attivi e passivi. I primi devono essere azionati manualmente e consumano una certa quantità di energia. I secondi, al contrario, sono sempre in funzione e si rendono automaticamente disponibili quando necessario. Ecco una breve carrellata.

SPEED ENHANCEMENT
Aumenta la velocità di corsa e la capacità di salto, diminuendo nel contempo i danni provocati dalle cadute.

CLOAK
Rende invisibili nei confronti degli umani e degli animali. Non funziona con telecamere, bot e torrette.

VISION ENHANCEMENT
Aumenta la capacità visiva in condizioni di scarsa illuminazione, individuando anche obiettivi organici. Debitamente potenziato, permette la visione attraverso i muri.

SPY DRONE
Drone pilotabile direttamente dal giocatore, permette di osservare l'ambiente circostante attraverso una telecamera. Può volare a bassa quota e dispone di un armamento leggero.

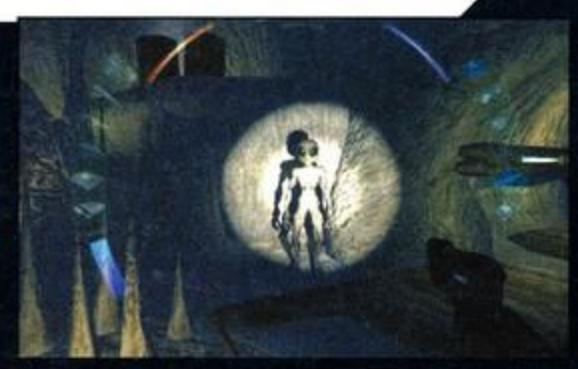
BIOTOX ATTACK DRONE
Drone armato con un gingillo biotossico simile a una freccia. Staziona nelle vicinanze del giocatore e attacca autonomamente in caso di pericolo. Utile solo contro obiettivi organici.

CON L'INNESTO DELL'ENGINE HAVOC, LA GESTIONE FISICA DEGLI AMBIENTI E DEI PERSONAGGI HA COMPIUTO UN DECISO PASSO IN AVANTI

▲ I modelli umani hanno raggiunto un ottimo livello di dettaglio. La tipina non è niente male, vero Alex?

Gli effetti delle armi non hanno nulla da invidiare agli FPS più blasonati presenti sul mercato...

I repentini passaggi dalla luce all'ombra sono tra le caratteristiche più significative dell'imminente titolo Ion Storm.



PlayStation.2

XBOX

PC CD ROM

LEGACY OF KAIN
DEFIANCE

SEI PRONTO A DIVORARE IL SANGUE E L'ANIMA DEI TUOI NEMICI?

Apocalittico, demoniaco, horror. Al di là di ogni immaginazione! Non perderti l'ultimo capitolo della celebre saga di Kain: nuovi eroi e spettacolari effetti di gioco ti attendono in una terrificante sfida contro il male...

LEGACY OF KAIN
DEFIANCE

eidos

LEADER

CRYSTAL DYNAMICS

MRM Dialogo - Milano

www.leaderspa.it

STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

PREVIEW

Davide Comunello kylling@xenia.it

SVILUPPATORE
BioWare

PUBLISHER
LucasArts

DISTRIBUTORE
Halifax

USCITA
Imminente

SITO
www.lucasarts.com/products/swkotor

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Vuoi sapere quando sarà disponibile KoTOR? Consulta la Lista della Spesa su TGM Online!

"Tanto, tantissimo, smisurato tempo fa, in una Galassia lontana lontana...", la popolazione Jedi e Sith poteva vantare dei numeri impensabili per l'epoca imperiale: la Repubblica brulicava letteralmente di fautori della Forza e, al solito, il destino di molti si trovava nelle loro mani...

PREVIEW

Quasi una Galassia a sua volta, l'universo dei giochi Lucas dedicati a Star Wars si è finalmente arricchito di un titolo destinato a colmare un vuoto ormai sin troppo percettibile: KoTOR, infatti, immerge le vicende della Repubblica negli appetitosi e affascinanti meccanismi del gioco di ruolo, e lo fa grazie al provvidenziale intervento del team BioWare, moloch indiscusso del genere grazie alla fortunata saga di Baldur's Gate, Planescape Torment e Neverwinter Nights. A dirla tutta, non si tratta dell'unico esperimento "ruolistico" tentato dalla casa di San Rafael: Star Wars Galaxies è già una realtà (al momento solamente americana), ma nettamente diversa per natura e ambizioni, considerando il fatto che si tratta di un MMORPG. Proprio grazie alle sue premesse, dunque, KoTOR attirerà l'attenzione di molti, magari non propensi all'esborso di un canone mensile per un gioco online, ma del tutto interessati a poter vivere un'epica avventura di ruolo ambientata in un universo che è un caposaldo della fantascienza contemporanea. Essendo un progetto senza precedenti, anche il contesto e l'epoca in cui ambientare le sorti dei cavalieri Jedi e dei loro antagonisti esulano dal canone di Guerre Stellari: la storia si colloca ben 4000 anni prima dell'epoca imperiale e pre-imperiale che tutti conosciamo dagli episodi cinematografici, e vede la Repubblica attraversare un periodo florido anche se non per questo sereno. La guerra contro i Mandalor si è appena conclusa, e le oscure forze Sith, capeggiate dal misterioso Darth Malak, si muovono per attentare

KOTOR IMMERGE LE VICENDE DELLA REPUBBLICA NEGLI APPETITOSI E AFFASCINANTI MECCANISMI DEL GIOCO DI RUOLO

▲ Immancabile e fascinosa presenza, la lightsaber potrà essere interamente personalizzata, sia in termini di aspetto che di caratteristiche.

▲ Encomiabile la cura riposta nei personaggi e nelle loro animazioni, particolareggiate al punto da consentire espressioni facciali veramente interessanti.

► La varietà e la qualità della realizzazione dei pianeti esplorabili lascia davvero stupiti: attendiamo di poterne valutare le dimensioni.

alla sicurezza intergalattica e a quella dell'Ordine Jedi. Come è lecito attendersi, il giovane e prestante protagonista che impersoneremo costituirà una pedina chiave per la battaglia che di lì a poco avrà inizio, e sarà supportato da un nutrito gruppo di altri personaggi che andranno a infoltire il suo party. I contenuti che potremo attenderci da KoTOR sono i medesimi che si possono reperire in tutti i giochi di ruolo: avventura, esplorazione, quest e sottocompiti da portare a termine, una ricchissima quantità di oggetti da utilizzare dotati di statistiche e proprietà e soprattutto un cospicuo numero di combattimenti. Ovviamente, non può che far specie pensare di poter adattare l'universo di Guerre Stellari a uno scheletro di regole generalmente appartenenti alla cultura fantasy, ma la qualità del lavoro svolto da BioWare non potrà che convincere anche i più scettici: d'altronde, Wizards of the Coast non ha forse fatto lo stesso con il suo GdR "pen & paper" Star Wars? Proprio per questa ragione, KoTOR sta al succitato gioco cartaceo come Baldur's Gate stava a Dungeons & Dragons: Il che significa che ne importa dunque il set di regole e lo inserisce con efficacia all'interno della sua struttura. Immaginiamoci dunque un universo interamente tridimensionale in cui muoversi ed esplorare liberamente, gestito da delle dinamiche invisibili all'occhio ma che inevitabilmente vanno a regolamentare il tutto. L'esempio di un combattimento potrà essere sufficientemente esplicativo: non appena un avversario entrerà nel campo visivo del party, sarà possibile interrompere il normale flusso del tempo per impartire ogni ordine in tutto comodo, osservandone poi i risultati in tempo reale. Nel mentre, il gioco si farà carico di stabilire l'esito di ogni azione: velocità di esecuzione,

DE VIRIS ILLUSTRIBUS

Knights of the Old Republic presenta un folto gruppo di personaggi con cui dilettarsi, amichevoli o meno: in questo box potrete avere un breve assaggio dei più importanti e carismatici.

CARTH ONASI

Pilota provetto e tattico scafato, questo buon soldato altro non è che uno dei protagonisti indiscussi del gioco: sarà uno dei primi ad aggregarsi al gruppo, e la sua storia costituirà una branca fondamentale nell'economia della trama. Completamente devoto alla Repubblica, Carth ha partecipato alla guerra contro i Mandalor, diventando a tutti gli effetti un eroe. Sotto la dura scorza nasconde le cicatrici di un tradimento subito, che ha contaminato il suo animo consumandolo con il desiderio di vendetta.

BASTILA SHAN

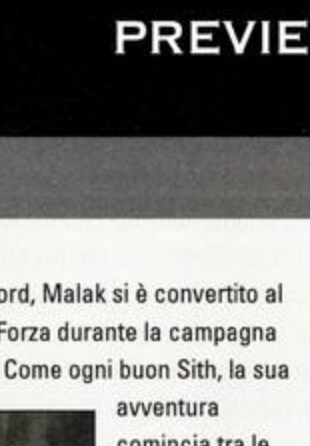
Giovane e irruente Jedi, Bastila si è completamente votata alla causa dell'Ordine: sin da fanciulla ha dimostrato di essere naturalmente predisposta all'uso della Forza, di cui è ora raffinata utilizzatrice. Tuttavia, il suo carattere tende a farle sovrastimare le sua capacità, e la caparbia con la quale compie il proprio dovere non l'aiuta certamente a tenere il comportamento misurato e saggio che dovrebbe contraddistinguere ogni Jedi. Sulle sue spalle si reggono molte responsabilità, ma Bastila sarà capace di sostenerle senza cadere vittima dell'impulsività?

DARTH MALAK

Carismatico Sith Lord, Malak si è convertito al Lato Oscuro della Forza durante la campagna contro i Mandalor. Come ogni buon Sith, la sua avventura comincia tra le braccia dell'Ordine Jedi, nel quale si distingue per forza, capacità ma soprattutto per arroganza. La guerra non fa altro che avvicinarlo ancor più alla perdizione, in compagnia del suo maestro e amico Revan. Dati per dispersi alla conclusione del confronto bellico, i due fanno ritorno in vesti ben più minacciose: Revan si autoproclama Signore dei Sith, mentre Malak ne diventa il generale e apprendista. La reazione dell'Ordine non si fa attendere, e mentre Revan cade in battaglia, Malak riesce a sopravvivere e a recuperare tutto il suo potere per una nuova offensiva contro la Repubblica.

MOTTA THE HUTT

Antesignano di Jabba, Motta non detiene la fama che contraddistinguerà il suo discendente, ma i suoi tentativi sono tutti profusi nel cercare di ottenerla. Conduce i suoi loschi traffici di contrabbando da un rifugio sperduto a Tatooine, dove gestisce persino un circuito che ospita gare illegali di Swoop.



KOTOR STA AL GIOCO CARTACEO STAR WARS COME BALDUR'S GATE STAVA A DUNGEONS & DRAGONS

▲ Knights of the Old Republic presenta un party ristretto a tre elementi, di cui due sono selezionabili da una rosa di nove compagni di ventura.

◀ Ogni specie utilizza un linguaggio coerente e completo in ogni sua parte: starà al giocatore scegliere se provare a comprenderlo da solo o tramite l'uso di un traduttore simultaneo!

Il Lato Oscuro in tutta la propria magnificenza: saranno disponibili ben quarantaquattro diverse manifestazioni della Forza.

l'ordine dei turni dei personaggi, il successo di un attacco, il tempo di ricarica di un effetto e così via. Si tratta di una scelta assolutamente vincente, ampiamente collaudata dal successo di tutti i titoli BioWare e credo che fosse impossibile pervenire a una soluzione migliore di questa. Come in ogni GdR che si rispetti, la creazione del personaggio principale sarà materia interessante e fondamentale: le opzioni disponibili prevedono tre classi, tutte dotate di statistiche e abilità specifiche. Ovviamente, la completezza di KoTOR farà in modo che anche l'aspetto estetico venga preso in considerazione, consentendo di operare la propria scelta tra un nutrito parco di modelli femminili e maschili. Una volta determinate classe e razza, sarà possibile dedicarsi alle statistiche base, tenendo in considerazione le attitudini naturali del personaggio creato: come di consueto, col progredire dell'esperienza queste ultime si moltiplicheranno a dismisura, arrivando persino a comprendere poteri Jedi e Sith (presenti in ben 44 tipologie differenti e suddivisi in offensivi, difensivi e di miglioramento). In particolare, il comportamento tenuto durante il gioco determinerà l'allineamento del protagonista, il quale, come accadeva in Baldur's Gate, potrà prodursi in azioni malvagie. Questo non influenzerà soltanto la trama, ma comporterà anche una modifica dei poteri accessibili, sempre più simili a quelli di un Sith mano a mano che verranno compiute nefandezze. Altrettanta importanza è stata riposta nell'equipaggiamento e nel suo aspetto grafico: dai blaster alle spade laser, passando per corpetti, armature e cotillon assortiti, ogni oggetto modificherà le statistiche di un personaggio o gli donerà abilità specifiche. L'aspetto stesso ne verrà influenzato nei minimi dettagli, e grazie all'eccellente motore grafico il nostro alter ego digitale potrà godere di una rappresentazione fedele e credibile. In particolare, le inevitabili lightsaber sono state l'oggetto di un'attenzione speciale: non solo saranno di foggia e tipologia differente, ma potranno essere create tramite la combinazione di tre diversi cristalli, che ne modificheranno in maniera significativa colore e proprietà. Ciò non farà altro che incentivare la "corsa all'oggetto" tipica del giochi di ruolo, e tramite il supporto di quest facoltative sarà sempre possibile ottenere ricompense adeguate in termini di equipaggiamento. La caratteristica che tuttavia lascerà più stupefatti gli amanti dell'universo di Guerre Stellari è la vastità delle zone perlustrabili: grazie al supporto dell'Ebon Hawk, un proto-Millenium Falcon, i pianeti visitabili saranno ben sette, tutti fedelmente riprodotti secondo l'iconografia dell'ambientazione creata da Lucas. Da sottolineare che oltre ai più conosciuti Tatooine, Dantooine e Korriban, saranno presenti alcuni sistemi mai visti in precedenza, come ad esempio Kashyyyk (pianeta natale dei Wookie), Taris o il mondo subacqueo di Manaan. L'impatto grafico di questi mondi è probabilmente l'aspetto più appetibile di KoTOR: il motore grafico tridimensionale si può fregiare di una realizzazione pressoché ineccepibile, e pare in grado di diventare un nuovo punto di riferimento nel panorama dei giochi di ruolo. Ultima, ma non meno importante questione, è la presenza di diversi minigiochi: dalla corsa con gli Swoop (i progenitori dei pod e degli speeder) sino al gioco di carte Pazzak, i piacevoli extra non mancheranno di dilettare e di avvincere. In particolare, quest'ultimo mi è sembrato semplice, eccellente e dotato della malía sufficiente per generare una vera e propria dipendenza!

Con ogni probabilità la recensione di KoTOR vi attenderà sul prossimo numero: non mancate di farvi trovare pronti all'appuntamento con un processore ad almeno 1 GHz, 128 MB RAM e una scheda video con 32 MB di memoria!

Il sempreverde Rancor, divenuto ormai "mascotte" di ogni titolo Lucas che abbia a che fare con i cavalieri Jedi.

DA FECCIA A JEDI

Knights of the Old Republic si basa sul set di regole D20 contenuto nel gioco di ruolo Star Wars, pubblicato dalla Wizards of the Coast: tra abilità, caratteristiche e proprietà riservate a Jedi e non, il numero di possibilità consentite al giocatore nel personalizzare il proprio party sarà davvero ampio e variegato. Le classi base selezionabili sono tre: si tratta di soldato, scout e ciò che potremmo identificare come ladro comune. Ovviamente, ognuna di esse offrirà proprietà specifiche e capacità relative, ma in ultimo luogo condurranno comunque alla professione di cavaliere Jedi o Sith. Non pensate che sia finita qui: anche una volta appresi i segreti della Forza, si renderanno accessibili altre sottoclassi ibride, denominate Jedi Guardian, Jedi Consular e Jedi Sentinel, senza contare che la bontà o meno delle azioni portate a termine determinerà anche a quali e quanti poteri del Lato Oscuro si potrà accedere! Il numero di combinazioni è dunque assai ampio, e più che sufficiente per fornire un sacco di ottimi motivi per giocare più volte il titolo anche una volta conclusa l'avventura principale.

LE INEVITABILI SPADE LASER SONO STATE RIPRODOTTE IN MODO SEMPLICEMENTE SENSAZIONALE

▲ I combattimenti si svolgono in perfetto stile Baldur's Gate, il che significa che sarà possibile interrompere in qualsiasi momento l'azione per pianificare le proprie mosse.

Inusuale ma gradito alleato, il droide HK-47 sarà anche l'oggetto di diverse gag e battute, per lo più dovute al suo bizzarro comportamento.

Il sistema di combattimento consentirà persino di compiere balzi, "scartare" un avversario o abbassarsi per schivare colpi e acquisire una mira più accurata.

STAR WARS KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

WWW.SWKOTOR.COM

SCEGLI IL TUO DESTINO Quattromila anni prima della venuta dell'Impero Galattico, migliaia di Jedi e Sith combattono un'epica battaglia tra la luce e le tenebre, dalla quale dipende il destino della galassia e di cui tu sei l'epicentro. Ti schiererai con la Luce? O soccomberai alle Tenebre? A te la scelta, ma sarà la tua decisione a determinare le sorti dell'intera galassia.

12+ www.pegi.info

PC CD

BIOWARE CORP

Sito Ufficiale Star Wars
www.starwars.com

LUCAS Arts

LucasArts e il logo LucasArts sono marchi di Lucasfilm Ltd. BioWare e il logo BioWare sono marchi depositati di BioWare Corp. © 2003 Lucasfilm Entertainment Company Ltd. o LucasFilm Ltd.& TM come indicato. Tutti i diritti riservati.

SPELLFORCE: THE ORDER OF DAWN

PREVIEW

Daniele "Tamaboke" Tamagni tamaboke@xenia.it

SVILUPPATORE
JoWooD Productions

PUBLISHER
Encore Software

DISTRIBUTORE
Halifax

USCITA
dicembre inoltrato

SITO
www.spellforce.com

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Stanco del tuo desktop sempre uguale? Su TGM Online ti aspettano i wallpaper di Spellforce!

Orchi, elfi e umani si scontrano in uno strategico in tempo reale ad ambientazione fantasy... per Warcraft III è forse giunto il momento di cedere il trono?

PREVIEW

Quando si parla di strategici fantasy in tempo reale, il pensiero non può che correre subito a Warcraft, vera pietra miliare del genere. Ebbene, gli sviluppatori della JoWooD hanno intenzione di cambiare questa tendenza, rubando il trono al titolo della Blizzard.
Com'è possibile riuscire in un progetto tanto ambizioso? È presto detto: fondendo degli elementi provenienti dai giochi di ruolo a un classico strategico in tempo reale. Quello che, infatti, contraddistingue Spellforce dagli altri titoli del genere, è una massiccia componente "ruolistica", che va ad affiancare quella strategica più tradizionale. Ma andiamo con ordine, cominciando a parlare del mondo di Spellforce...

SPELLFORCE FONDE ELEMENTI PROPRI DEI GIOCHI DI RUOLO AL CLASSICO STRATEGICO IN TEMPO REALE

STRATEGIA E RPG SI FONDONO

Il gioco è ambientato in un mondo che, in seguito a una devastante guerra tra tredici potentissimi arcimaghi, è ormai spezzettato in tante piccole isole, collegate da portali di teletrasporto. Dopo anni trascorsi a combattere contro le forze del Male evocate durante la Convocazione (questo il nome dato alla guerra dei maghi), la pace sembra essere finalmente tornata tra le popolazioni, segnando l'inizio di un periodo di ritrovato benessere. Naturalmente, tutto questo non è destinato a durare, poiché il Male sta per tornare - più forte che in passato – per flagellare nuovamente le poche terre rimaste del regno.
Solamente uno degli immortali Eroi delle Rune legato all'antica profezia potrà fermarlo una volta per tutte, e cambiare così il destino del mondo. Nei panni di tale eroe, dovrete dunque affrontare le numerose missioni che compongono la campagna di gioco.

▲ Il nostro esercito attraversa questo villaggio rurale saccheggiato dagli orchi. Meglio prestare attenzione, il nemico è vicino!

▲ Parlando con alcuni personaggi otterremo delle missioni extra o, semplicemente, qualche sviluppo della trama del gioco.

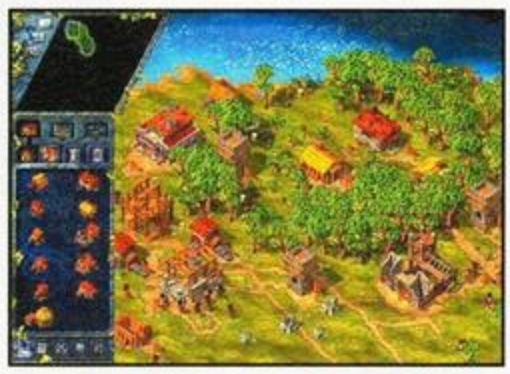
► I colorati giochi di luce e il complesso sistema di ombre del motore grafico donano a Spellforce un aspetto veramente incantevole.

Esplorando la mappa siamo incappati in queste antiche rovine. In luoghi come questo non è raro trovare dei tesori, ma anche dei mostri erranti, tra cui i temibili non-morti.

Nel corso della storia, il giocatore avrà sempre ai propri ordini l'eroe principale e altri personaggi secondari, che potrà potenziare a mano a mano che essi acquisiranno esperienza. Come nei giochi di ruolo più classici, ogni volta che un personaggio avanza di livello, potremo decidere come distribuire i punti caratteristica e le capacità. A disposizione avremo dieci abilità da battaglia (divise in tre scuole di combattimento) e dodici tipi di magia (divisi anch'essi in quattro scuole). A completare la personalizzazione degli eroi ci penseranno l'equipaggiamento, gli oggetti magici e gli incantesimi, che potremo conquistare in combattimento o comprare dai mercanti incontrati. Infatti, oltre alle popolazioni nemiche, le mappe di Spellforce sono costellate di mostri erranti, tesori e villaggi neutrali. L'esplorazione gioca dunque un ruolo molto importante, poiché vi permetterà di acquisire punti esperienza extra, recuperare potenti oggetti magici e scoprire importanti missioni secondarie, potenziando così i vostri preziosi eroi.
Quando, però, i personaggi non basteranno a battere nemici numericamente superiori, saremo costretti a conquistare i cosiddetti "monumenti degli eroi", speciali strutture che ci permetteranno di evocare determinate unità, a seconda delle rune magiche in nostro possesso. Una volta evocati i primi lavoratori, potrà iniziare la raccolta delle risorse, la costruzione della nostra base e l'addestramento dell'esercito, nel più classico stile degli strategici in tempo reale.
Naturalmente, i monumenti sono degli importantissimi obiettivi strategici, e fanno gola a tutti, nemici compresi. Non sarà quindi sufficiente conquistarli soltanto, ma dovremo anche difenderli dagli attacchi delle popolazioni ostili e dei mostri erranti, che infestano le terre di Spellforce.
Aprendo un piccola parentesi, il team di sviluppo di SF può vantare la presenza di Volker Wertich, un nome che forse non dirà molto ai giocatori più giovani, ma che corrisponde a quello del creatore di The Settlers, splendido strategico

Ed ecco il nostro campo base! I lavoratori affaccendati corrono da una parte all'altra dell'accampamento, raccogliendo e lavorando le risorse necessarie all'espansione del nostro esercito.

I COLONIZZATORI SONO TORNATI!



Parlando degli sviluppatori del gioco, abbiamo citato Volker Wertich, creatore di The Settlers. Resta ancora da capire se egli sia solo il classico specchietto per le allodole, oppure se abbia veramente influenzato la creazione di Spellforce, come in molti si augurano. Cominciamo però con una domanda di rito... quanti di voi si ricordano ancora il vecchio The Settlers? Nel titolo in questione, l'attenzione del giocatore era incentrata principalmente sullo sviluppo economico della propria popolazione, mentre ben poco risalto veniva dato agli scontri con le civiltà nemiche. I simpatici omini in stile super-deformed si occupavano di raccogliere le numerose risorse della mappa, e le trasportavano - passandole di mano in mano - lungo la vasta rete stradale che collegava una struttura all'altra; giunti a contatto con una costruzione nemica, sfociava l'immancabile combattimento, dove si poteva verificare se la nostra organizzazione bellica fosse andata di pari passo con quella economica. Non si può certo dire che in Spellforce l'aspetto militare sia assente o secondario, ma bisogna ammettere che grande importanza viene data, oltre che allo sviluppo degli eroi, anche alla catena produttiva, più complessa del solito. Insomma, pare che lo zampino del vecchio Volker Wertich ci sia eccome... Ora non ci resta che sperare che il suo genio non si sia arrugginito nel frattempo.

GLI EROI MIGLIORERANNO LE PROPRIE CAPACITÀ A MANO A MANO CHE ACQUISIRANNO ESPERIENZA

▲ **Lo scorrere del tempo durante le missioni segna l'alternanza tra il giorno e la notte. Questa enorme città medioevale degli umani, di notte assume un aspetto ancora più artistico.**

◄ **Una bella foto di gruppo dei nostri eroi, in posa davanti al portale faticosamente conquistato.**

gestionale di svariati anni fa.
In effetti, lo zampino di questo genio si vede parecchio anche in Spellforce... Basti pensare che nel gioco vi sono ben sei risorse differenti da gestire, e la raccolta di ognuna di esse può coinvolgere più di un edificio contemporaneamente, creando così un complesso sistema di produzione. Ma non si allarmino gli amanti della strategia militare, poiché una volta costruito un edificio, ci penserà l'intelligenza artificiale delle unità a gestire il ciclo di raccolta delle risorse, consentendo al giocatore di concentrarsi sugli altri aspetti del titolo. A ogni modo, insieme alle componenti strategiche e ruolistiche, anche la gestione economica sarà molto importante.

Abbiamo appena reclamato un monumento degli eroi, edificio chiave per lo sviluppo delle nostre forze militari. Ora, tramite apposite rune magiche, potremo evocare personaggi e unità da combattimento.

PIACEVOLE DA VEDERE...

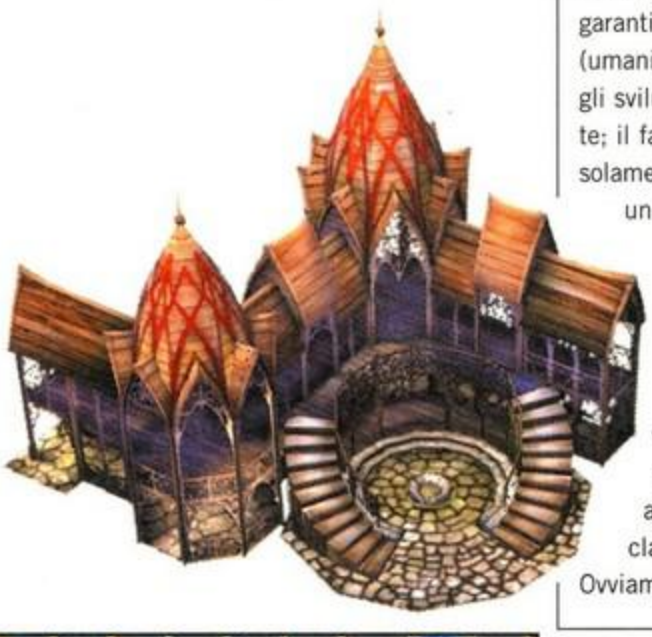
Sul fronte tecnico, Spellforce si presenta indubbiamente con uno sfarzoso motore grafico poligonale, che ci permetterà di ruotare la telecamera a nostro piacimento e di zoomare sull'azione quando ne avremo bisogno. La possibilità di centrare la visuale in terza persona sull'eroe principale (un po' come avveniva in Sacrifice, per intenderci) è un'aggiunta alquanto curiosa, anche se di dubbia utilità strategica.

Per quanto riguarda la grafica, penso che le foto sparse per queste pagine parlino da sole: il mondo di Spellforce si presenta coloratissimo e ricco di dettagli, e le texture del gioco sembrano molto curate persino nella ravvicinata visuale in terza persona. Gli sviluppatori, inoltre, promettono piacevoli giochi di luce e un complesso sistema di ombre che le faccia sembrare finalmente realistiche. Bisogna ammettere che, a giudicare da quanto visto finora, l'obiettivo sembra essere stato raggiunto.
Per concludere, la longevità dovrebbe essere garantita dalle sei razze presenti nel gioco (umani, elfi, nani, elfi oscuri, orchi e troll), che gli sviluppatori giurano essere molto diversificate; il fatto che alcune risorse siano utilizzabili solamente da determinate razze è sicuramente un buon segno, per cui non ci rimane che credere a quanto dichiarato e incrociare le dita speranzosi.
Per il resto, le decine di mostri erranti e i numerosissimi oggetti/incantesimi presenti nel gioco non potranno che far piacere ai giocatori più esigenti, per non parlare di tutte le missioni secondarie affidateci dai personaggi incontrati, nel più classico stile RPG.
Ovviamente non può mancare la modalità multiplayer, che permetterà a più giocatori in contemporanea di sfidarsi in spettacolari scontri a base di acciaio e di magia, anche se non è ancora ben chiaro come verrà gestita la crescita degli eroi e dei personaggi in questo caso.
Insomma, se gli sviluppatori della JoWooD mantengono tutte le promesse fatte, Spellforce potrebbe rivelarsi - quasi a sorpresa - lo strategico della stagione, nonché una delle pochissime fusioni tra differenti generi di giochi effettivamente riuscita. Non ci rimane che attendere impazienti...

RUNE PER OGNI STAGIONE

La meccanica di gioco di Spellforce è abbastanza diversa da quella degli altri strategici in tempo reale. Per poter allenare una determinata unità militare o civile (ma lo stesso vale anche per i personaggi secondari), infatti, non sarà sufficiente costruire il corrispondente edificio - come, ad esempio, il tempio per i chierici - ma dovremo anche essere in possesso della relativa runa magica, che andrà utilizzata sul proprio monumento degli eroi per poter poi evocare l'unità in questione.
In questo modo, una strategia troppo difensiva farà in modo che non possiate utilizzare alcune delle unità più potenti e avanzate, mentre verrà invece premiata l'esplorazione della mappa, la ricerca dei tesori e la risoluzione delle missioni secondarie, che spesso e volentieri ci permetteranno di portare a casa rune magiche extra.
Inoltre, esistono rune magiche di diverso livello per ogni unità... ovviamente, evocare un cavaliere di livello 5 sarà sempre meglio di evocarne uno di livello 2, per cui la ricerca di "pietre" nuove e più potenti non avrà mai fine, in una spirale di costante potenziamento delle proprie unità.

IL GIOCO SI PRESENTA CON UNO SFARZOSO MOTORE GRAFICO POLIGONALE, DETTAGLIATO E COLORATISSIMO



▲ Parlando con le guardie del villaggio siamo venuti a sapere di uno spettro che infesta le rovine della zona. Quando saremo abbastanza potenti, andremo a sconfiggerlo... per il momento non se ne parla!

Ecco l'inventario dei nostri personaggi, da dove potremo decidere che equipaggiamento usare di volta in volta. Se tutto questo vi ricorda un gioco di ruolo, siete sulla buona strada...

Siamo giunti all'ingresso di un villaggio: qui potremo rivendere gli oggetti trovati durante le esplorazioni, comprarne di nuovi e accettare nuove missioni secondarie.

LUCIO E LORENZO TI REGALANO FINO A

300 EURO PER L'ACQUISTO DI UN COMPUTER

Studio Brugnetti / Genus di Guidobono

Elettrodata consiglia Microsoft® Windows® XP

Sam@ra Serie DJ

GRUPPO ELETTRODATA

LA TUA SOLUZIONE INFORMATICA

Il Ministro per l'Innovazione e la Tecnologia Dott. Lucio Stanca ha avuto un'ottima idea. Ha deciso di riconoscere uno sconto statale di 175 Euro ai 16enni che acquistano un PC nel corso del 2003.

Il Presidente del Gruppo Elettrodata Ing. Lorenzo Zubani ha deciso di incrementare lo sconto fino a 300 Euro. E' la grande occasione per aggiungere sulla tua scrivania uno straordinario gioiello tecnologico: il PC Sam@ra DJ o il notebook Nev@da GPL.

L'iniziativa rientra nel programma "Vola con Internet" istituito dall'articolo 27 della Legge Finanziaria 2002. I 550mila sedicenni italiani riceveranno una lettera, firmata dal Ministro per l'Innovazione e la Tecnologia Dott. Lucio Stanca, in cui verrà spiegato il programma e che conterrà un PIN (Personal Identity Number). Presentando il proprio PIN presso i rivenditori autorizzati Elettrodata si avrà accesso all'offerta.

Il Bonus standard di 175 Euro potrà essere comunque scontato su qualsiasi configurazione del listino Elettrodata.

www.elettrodata.it
info@elettrodata.it

Numero Verde
800-915728

PC Sam@ra
DJ 200 - HXP

~~€ 744,00~~

€ 474,00 *iva inclusa*

- **Microsoft® Windows® XP Home Edition**
- Processore Intel® Pentium® 4 a **2,40 GHz** 512KB-FSB 533 MHz
- SVGA ATI® **RADEON™ 7000** + TV-OUT Dual Display
- Memoria **256 MB** DDRAM
- Hard disk **40 GB** - FDD 3,5" integrato
- Audio AC'97 - Casse 240 W
- **Masterizzatore** rescrivibile 52x24x52
- Modem Fax 56K
- 2 USB - Tastiera e mouse browser
- Collegamento Internet Tiscali 10.0
- Garanzia 2 anni on-site

Monitor LG Electronics opzionale a partire da € 119,00 *iva inclusa*

PC Sam@ra
DJ 310 - HXP

~~€ 889,00~~

€ 589,00 *iva inclusa*

- **Microsoft® Windows® XP Home Edition**
- Processore Intel® Pentium® 4 a **2,60 GHz** 512KB-FSB 533 MHz
- SVGA NVIDIA® **GeForce™ 4 MX-440** 64 MB AGP 8x + TV-OUT
- Memoria **256 MB** DDRAM
- Hard disk **80 GB** - FDD 3,5" integrato
- Audio 6 canali AC'97 - Casse 240 W
- **DVD ROM** 16X48
- **Masterizzatore** rescrivibile 52x24x52
- Modem Fax 56K e scheda rete 10/100 Mbit
- 2 USB - Tastiera e mouse browser
- Collegamento Internet Tiscali 10.0
- Garanzia 2 anni on-site

Intel, Intel Inside, il logo Intel Inside e Pentium sono marchi o marchi registrati di Intel Corporation o delle sue consociate negli Stati Uniti o in altri paesi. Microsoft e Windows sono marchi registrati di Microsoft Corporation.
Tutti gli altri marchi citati sono proprietà dei titolari dei relativi diritti. Le caratteristiche tecniche e i prezzi riportati sono indicativi e soggetti a variazioni senza preavviso.

PATRICIAN III L'IMPERO DEI MARI

PREVIEW

Sergio "Ray" Porcellini ray@xenia.it

SVILUPPATORE
Ascaron Software

PUBLISHER
FX Interactive

DISTRIBUTORE
FX Interactive

USCITA
Dicembre

SITO
www.ascaron.biz/gb/gb_patrician3

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Dall'area download di TGM Online puoi scaricare il trailer di Patrician III!

Da un'esperienza decennale, da una continua opera di perfezionamento del gioco gestionale strategico, nasce Patrician III. Riuscirà il titolo Ascaron, ormai in procinto di arrivare sui nostri PC, a bissare il successo dei predecessori e a conquistare ancora una volta i giocatori?

PREVIEW

Chi si ricorda i primi due episodi della saga di Patrician? Con più di un milione di copie totali vendute in tutto il mondo, costituiscono una delle serie di gestionali di maggior successo. Per la gioia degli appassionati, ora la Ascaron sta per mettere in commercio il terzo capitolo della saga, che promette di ampliare ulteriormente lo schema di gioco, sulla scorta dell'esperienza già accumulata con i due titoli precedenti. E come si è concretizzata questa esperienza? Vediamolo.

IL NUOVO MOTORE STRATEGICO IMPLEMENTATO NEL GIOCO PREVEDE UNA COMPLETA COPERTURA DI TUTTI GLI ASPETTI POLITICI

Come i suoi predecessori, Patrician III sarà un gioco strategico in cui impersonerete il proprietario di un'impresa commerciale nell'Europa del XIV secolo; dovrete seguire la vostra carriera economica e politica e prendere decisioni che possano portarvi a ottenere sempre più influenza nelle città che frequenterete. La classica visuale in isometrica ci permetterà di vedere il mondo in cui ci muoveremo, nel quale dovremo spostarci essenzialmente tramite le navi.

Il nuovo motore strategico implementato nel gioco, chiamato PIII (no, dai, non mi guardate così.... Come lo dovevano chiamare, Pino?) offre una completa copertura di tutti gli aspetti politici, commerciali e sociali delle vostre attività. Il gioco prevede che abbiate una città di partenza, dalla quale potete salpare con le vostre navi per commerciare con il mondo ester-

▲ Questa città dovrebbe essere Stoccolma. Qui la vedete già florida, ma, per fare raggiungere questo stato al vostro insediamento personale, dovrete faticare non poco.

▲ I campi coltivati sono una delle principali fonti di sostentamento della città. Apparentemente, però, la loro effettiva utilità dipende dalla stagione dell'anno.

► I pirati attaccano la città! In previsione di eventi simili, sarà meglio che vi premuniate, piazzando delle torri di difesa lungo tutta la costa.

Come questa immagine preparatoria ci illustra, le navi subiscono danni man mano che vengono colpite. Non si può certo dire che non si sia prestata attenzione ai dettagli!

no, composto da altri insediamenti simili al vostro. Naturalmente, tutto il gioco sarà condizionato da una serie di scelte che dovrete operare in ragione del tipo di carriera che avrete deciso di perseguire.

In Patrician III, infatti, vi verranno date diverse possibilità di "crescita". Potrete infatti puntare tutto sul commercio puro e semplice, sull'avanzamento politico, su di un misto di entrambi o sulla pirateria (niente CD e DVD masterizzati, però). A questo scopo, dovrete usare diversi edifici della città per le funzioni corrispondenti. Nella taverna, per esempio, potrete assoldare marinai per le vostre navi; nel bagno pubblico, potrete incontrare dei politici per passare loro delle mazzette e così via.

In realtà, la carriera politica è quasi un obbligo, visto che alcune missioni potranno essere affrontate solo raggiungendo una determinata posizione. A questo scopo, quello che dovrete fare sarà essenzialmente incrementare la vostra popolarità, anche a scapito dei soldi che avrete guadagnato. Esistono infatti degli edifici e delle opere che, se creati con i vostri soldi, possono rendervi più amati agli occhi del popolino e quindi facilitare la vostra carriera.

Ma non è tutto qui. Il motore PIII è stato pensato per gestire fino a venticinque città sulla stessa mappa, con un totale di un milione di abitanti e con un'economia in costante mutamento. Questo significa che dovrete stabilire la vostra strategia commerciale in ragione di essa. Ci saranno città in cui alcune merci costeranno più o meno che altrove, quindi la strategia di base è semplice: comprare dove costa meno e vendere dove il vostro prodotto viene valutato di più. Una volta che avrete guadagnato abbastanza, potrete addirittura fondare il vostro insediamento personale. E qui cominceranno i problemi: per farlo prosperare, infatti, dovrete fare in modo che i suoi abitanti siano riforniti di cibo, abbiano delle case in cui vivere e siano efficacemente protetti contro gli attacchi. Già, perché dovete sapere che più una città è ricca e potente, maggiori sono le possibilità che dei pirati la assalgano. E non solo: le vostre manovre politiche potrebbero anche attirare le attenzioni indesiderate di qualche rivale, che potrebbe decidere si spedirvi contro dei soldati ad assediarvi. In genere, però, queste situazioni possono essere risolte senza spargimento di sangue, tramite un qualche accordo economico.

E se invece voleste diventare voi i pirati? In questo caso, la vostra carriera politica sarebbe compromessa: poche azioni abbassano la reputazione come la pirateria. Per contro, se siete pronti ad assumervi qualche rischio, potrete ottenere ottimi risultati sotto il punto di vista meramente economico. È ovvio che, nel caso decidiate in tal senso, dovrete spendere gran parte dei vostri soldi in armamenti. Non è chiaro se la reputazione di pirata sia "generica" (cioè se abbia effetto su tutte le città che visiterete) o se valga solo per quelle che saccheggiate (in quest'ultimo caso, potrebbe esservi comunque possibile entrare in politica).

Oltre ai nemici commerciali e politici, poi, il gioco prevede il confronto con alcuni eventi disturbanti che potrebbero infastidirvi. Carestie e pestilenze sono sempre dietro l'angolo e dovrete avere un occhio di riguardo per il benessere generale della popolazione.

Ci troviamo quindi di fronte a un titolo gestionale apparentemente ricco di opzioni, che potrebbe bissare il successo dei predecessori, se tutte le promesse verranno mantenute. È ancora presto per giudicare, ma, entro tempi brevi, il gioco dovrebbe arrivare sugli scaffali. Siete pronti per la recensione? Noi non vediamo l'ora di metterci sopra le mani...

NON CI SONO PIÙ LE MEZZE STAGIONI...

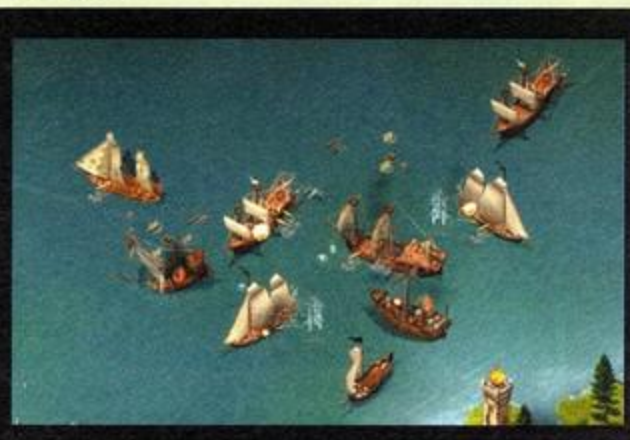
In compenso, ci sono le stagioni intere. In Patrician 3 il tempo gioca un ruolo fondamentale per diversi motivi. Innanzitutto, potrete decidere l'anno in cui giocare e questo influenzerà il livello tecnologico e lo sviluppo economico e sociale dell'ambientazione. Alla Ascaron dicono di avere seguito il gioco in modo da conferirgli un'ambientazione storica accuratamente ricostruita, che riproduce gli eventi reali. Ma, e questo ci riguarda più da vicino, il tempo scandisce anche l'evoluzione della città e dei nostri traffici commerciali. Le stagioni, per esempio, sono un tipico elemento che viene influenzato dallo scorrere del tempo e che dovrete imparare a conoscere. Nelle immagini che corredano il box vedete lo stesso posto in quattro diverse stagioni, il che può darvi un'idea del dettaglio grafico generale. Ma c'è di più. L'avvicendarsi dei diversi periodi dell'anno, infatti, non comporta solo cambiamenti di ordine visivo, ma anche degli effetti pratici. A quanto ci è dato sapere, infatti, i cicli del raccolto corrisponderanno a quelli reali: quindi potrete aspettarvi di non avere molto grano da mietere in inverno e cose del genere. Non male, non trovate?

OLTRE AI NEMICI COMMERCIALI E POLITICI, AVRETE A CHE FARE CON ALCUNI "CLASSICI" EVENTI DISTURBANTI

▲ **Gli assedi sono battaglie lunghe e difficili, nelle quali possono essere coinvolte anche le macchine da guerra. È possibile porvi fine anche con un accordo.**

▲ **Nel gioco sarà incluso un editor di missioni, che vi permetterà di includere nelle vostre mappe fino a quaranta città.**

▼ **Non sapete cosa fare? Nessun problema! Saranno gli abitanti della vostra città a darvi qualche indicazione tramite le loro parole.**



STIAMO ARRIVANDO

I fenomeni di culto del piccolo e del grande schermo finalmente in edicola!

dal 25 Novembre

CULT *Fiction*

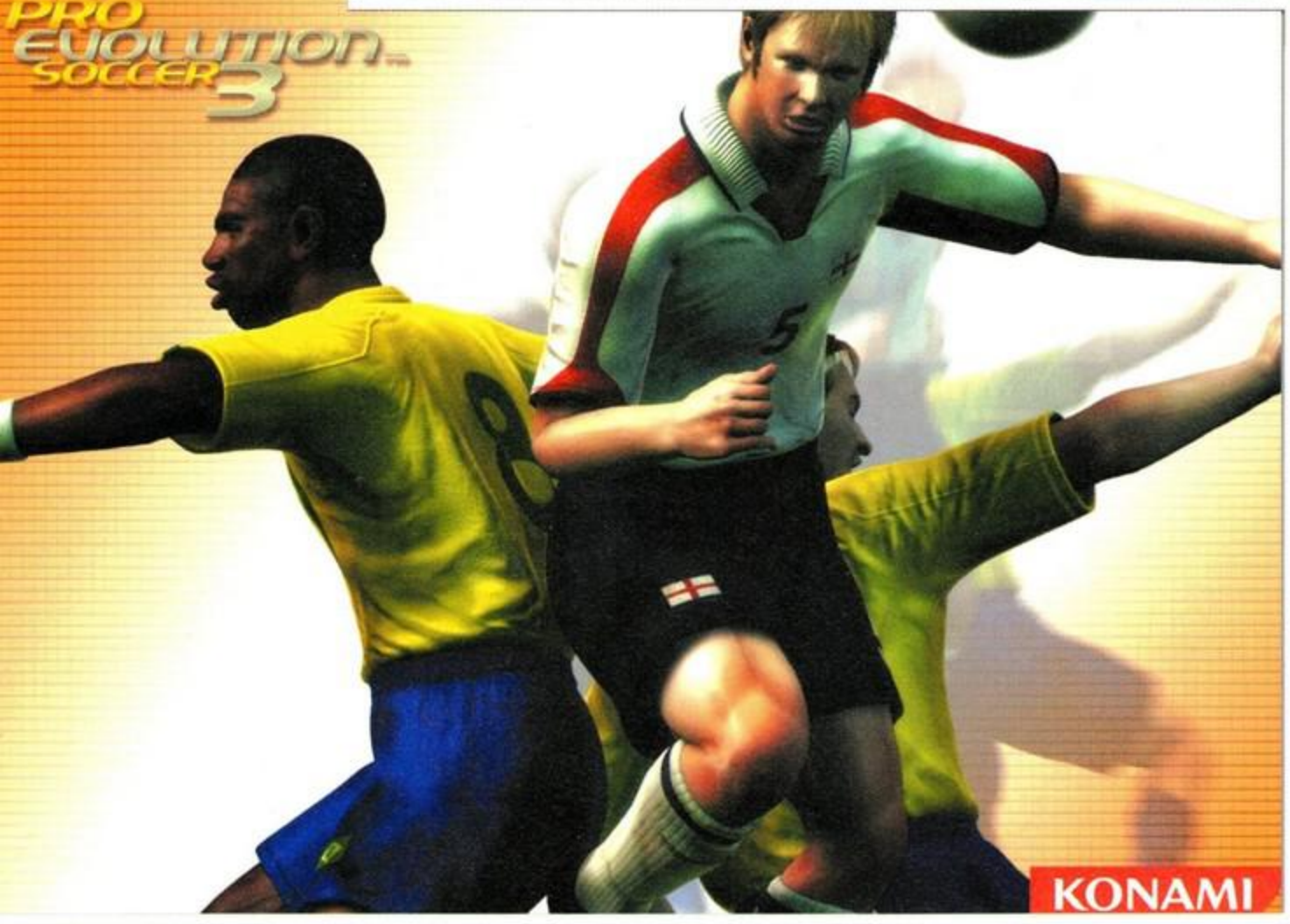
ECCEZIONALE OFFERTA per tutti i lettori!

Presenta in edicola il buono allegato e acquista
il primo numero di **CULT FICTION**
al prezzo speciale di **2 €**

PRO EVOLUTION SOCCER 3

PREVIEW

Ivan "Kikko" Conte **kikko@xenia.it**



SVILUPPATORE
KCET

PUBLISHER
Konami

DISTRIBUTORE
Halifax

USCITA
dicembre

SITO
www.konami-europe.com/pes3/

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Vuoi sapere le ultime notizie su PES? Visita il forum di TGM Online!

Abbiamo firmato petizioni. Abbiamo pregato per anni che la Konami ci facesse la grazia. Abbiamo invidiato fino all'irritazione gli amici sbeffeggianti e le loro PlayStation. Ora tutto questo sta per finire! È lui o non è lui? Ceeeeerto che è lui!

PREVIEW

Sono commosso, e lo dico sinceramente. Massimo rispetto per i titoli concorrenti, per i quali m'innalzo in pedana e levo il cappello, ma l'avvento su PC di un mostro di giocabilità quale Pro Evolution Soccer non può non essere salutato con il Gran Pavese sventolante fuori dalle finestre di casa! Era sospettabile, vista la politica delle conversioni che la Konami ha messo in essere da qualche tempo a questa parte (vedi Metal Gear Solid e Silent Hill), ma insperato che ciò accadesse in così breve periodo dall'uscita in Europa della versione PAL per PlayStation 2. E invece, nel momento in cui starete leggendo queste righe, IL gioco di calcio per eccellenza dovrebbe essere in dirittura d'arrivo sugli scaffali dei negozi. Come detto, quella che state spulciando avidamente sarebbe, sotto il profilo meramente giornalistico, un'anteprima. Come potrebbe però un semplice redattore, la cui consapevolezza del valore intrinseco del titolo in questione nasce da anni di militanza tra tornei e sfide con amici, non lasciare che le dita sulla tastiera dettino parole d'elogio e gaudio scritte col sentimento, piuttosto che ridurre il tutto a un gelido elenco di questa o quella caratteristica peculiare del titolone Konami? Il trasporto nella scrittura, per quanto possa sforzarmi di essere agnostico, sarà inevitabile!

DOPO LUNGHISSIME SESSIONI DI GIOCO, POSSO SEGNALARVI COME IL PORTING SU PC SEMBRI RIUSCITO PERFETTAMENTE!

CHI C'È C'È, CHI NON C'È S'ARRANGI!

Tento un ripristino dei sentimenti in modalità provvisoria per erudirvi, innanzi-

▲ La presentazione delle squadre sarà, come al solito, piacevole e ricca di dettagli. C'è perfino Del Piero che mostra orgoglioso la sua capigliatura!

▲ La telecamera interna alla porta aiuta a capire che la colpa di questo gol non è certo del povero Buffon.

► Er Pupone si appresta a scagliare la palla nel sette. Peccato non si possano mettere i propri giocatori in barriera per disturbare la visuale al portiere!

Perché Owen si tappa il naso? Una cosa è certa: stando vicino a Cannavaro di sicuro non sente profumo di scudetto (beh, le battute sull'Inter sono troppo facili... ndToSo).

tutto, che non esisterà una versione su CD di PES. Esattamente come avvenne qualche mese fa con Metal Gear Solid 2 - Substance, anche in questo caso Konami ha ben pensato (giustamente, dico io!) di rivolgere le proprie attenzione al supporto che garantisse maggior elasticità e capienza di dati. Suvvia, poveri possessori di un misero lettore CD: perché restare immestiti e affranti, quando ormai i lettori DVD si possono trovare in regalo anche nel fustino del Dixan? Quale migliore occasione di questa per non rimandare oltre l'inevitabile upgrade?
Il primo impatto con la versione beta in nostro possesso è stato quantomeno fumoso. La prima cosa che mi è saltata all'occhio è stata la pressoché totale consonanza di note con la versione PS2. Perfino il più bieco dei menu fa riferimento ai tasti del Dual Shock per la navigazione interna, quasi come se la Konami avesse trovato il modo di emulare perfettamente il monolite Sony e si fosse occupata semplicemente di rimodellare leggermente gli stessi file presenti sul disco PS2. Che ciò si riveli un bene o un male lascio deciderlo al redattore che si occuperà della review (mi sa che in questo caso eserciterò un po' del Sacro Potere del Vice-Caporedattore e me ne occuperò personalmente... ndToSo). Lancio in fretta e furia una partita veloce (non stando più nella pelle!) e mi accorgo che la tastiera è probabilmente la periferica meno adatta alla complessità di controllo dei giocatori e degli schemi che contraddistinguono PES. Dopo una veloce storta di naso, ecco l'illuminazione! Un rapido salto nel negozio di fiducia (che poi sarebbe mio, ma questa è tutt'altra faccenda!) e il tutto è stato risolto con l'aggiunta al mio sistema di uno di quei simpaticissimi e comodissimi adattatori che permettono, via USB, di collegare un pad Sony al PC e farlo pienamente riconoscere come periferica. Evviva! Dopo due nottate intense di gioco posso segnalarvi come, se avete mai messo mano alla versione PS2, il porting su PC sembri riuscito perfettamente! La giocabilità parrebbe immutata, il che significa, in parole povere, che potrete fare della vostra squadra praticamente tutto quello che vi pare. Sovrapposizioni, fuorigioco, gestione del possesso palla o contropiede saranno solo alcune delle chance che avrete a vostra disposizione in ogni momento. Ovviamente la curva d'apprendimento, soprattutto se non avete mai avuto a che fare con i giochi di calcio della Konami, sarà inizialmente alquanto impervia, vista la complessità intrinseca del gioco del calcio che, nel caso di PES, sarà fedelmente riprodotto in quasi tutti i suoi aspetti.
Ogni giocatore, completamente personalizzabile tramite l'apposito editor interno, verrà identificato da una serie chilometrica di parametri che ne determineranno sia gli attributi tecnico/tattici che il comportamento in partita. Tutta la sfilza delle succitate peculiarità numeriche non sarà davanti ai vostri occhi unicamente per far muta scena di sé, anzi. Ogni valore influenzerà realmente le capacità del singolo, in modo molto più marcato rispetto a qualsiasi titolo di calcio mai comparso prima d'ora su PC. Spingersi sulla fascia con Roberto Carlos invece che con Simic, piuttosto che attaccare gli spazi con Inzaghi anziché con Zalayeta, avrà la sua bella ripercussione nelle dinamiche di gioco, qualunque siano gli schemi o le tattiche che vorrete far vostre.

SOTTO IL PROFILO DELLA STRUTTURA, PES OFFRIRÀ DI TUTTO E ANCHE DI PIÙ!

UBI MAIOR MINOR CESSAT!

Giacché, come detto, parrebbe che la Konami abbia optato per un porting fedelissimo della versione PS2, inevitabilmen-

COME EFFETTUARE UNA "NIKAZZI BASE" E VINCERE FELICI!

Uff... non vedevo l'ora di scrivere questo box! Dovete sapere che il buon Nichini, durante le interminabili sfide redazionali, ha preso gusto a segnare in una determinata maniera che qui vi viene per la prima volta illustrata. Leggete e assimilate. Per effettuare una "Nikazzi" come si deve la prima cosa da fare è un tiro in porta (di testa o di piede, a seconda dei vostri gusti) possibilmente leggermente defilati e poco fuori dall'area piccola. Nel caso in questione (imago 1) lo spagnolo Diego Tristan (crocetta rossa) sta girando di capoccia un cross di Salgado dalla destra. La conclusione dovrà essere non particolarmente angolata, ma sufficientemente potente affinché il portiere sia costretto alla respinta laterale. L'assetto tattico della squadra dovrà quindi prevedere che l'altro attaccante (nel caso di 4-4-2) o uno degli esterni (nel 4-3-3 o nel 3-4-3) stringa verso il palo opposto all'angolo d'impatto del compagno, così come fa Xavi (freccia gialla). Se tutto sarà svolto con rapidità, il giocatore arriverà per primo sul pallone (imago 2) e non dovrà fare altro che insaccare di piattone a porta vuota (imago 3) con buona pace dei difensori (crocette arancioni). Quella appena descritta è la "Nikazzi base". Con un po' di allenamento dovreste riuscire a spingervi fino alla "doppia Nikazzi" (con doppia respinta del portiere) e alla "microNikazzi" (col portiere che respinge direttamente il pallone sullo stinco del primo attaccante). Inarrivabile è invece la "Nikazzi Royal" che prevede il coinvolgimento di entrambi i pali della porta.
Come dite? Vi ho parlato per un box intero di un semplice gol di rimpallo? Sarà anche vero, ma volete mettere quanto fa più Figo (!) definirlo "Nikazzi"?

▲ **A gioco fermo sarà sempre possibile cambiare l'esecutore del calcio piazzato. Il menu a destra ci viene in aiuto mostrando i parametri principali di chi potrebbe tirare.**

▶ **Bobone Vieri assiste impotente a una respinta in angolo del portiere anglosassone. La Nikazzi è solo rimandata!**

te anche la nostra controparte PCista dovrebbe soffrire dei (pochi) difettucci che la serie PES si trascina dietro oramai da tempo immemorabile. Cito solo i più evidenti: rose non aggiornate alla stagione in corso e alcune squadre senza diritti e quindi con nomi sballati, assenza dei campionati nazionali (c'è però la corposa Master League di cui vi parlerò a breve), assenza della terna arbitrale sul campo di gioco e, infine, qualche piccola tendenza al rimpallo casuale nelle situazioni più concitate.

Sotto il profilo della struttura, PES offrirà di tutto e anche di più! Al di là del già citato potentissimo editor, con il quale si potranno correggere con un po' di pazienza le rose obsolete, la Konami ha implementato in questa versione un sistema di punti bonus, accumulabili durante qualsiasi tipo d'evento, da spendere nel negozio virtuale di PES. Cosa comprare in suddetto esercizio? Diciamo di tutto: giocatori, squadre, stadi, cori, trasferimenti liberi, tattiche, opzioni nuove...insomma, davvero un sacco di cose il cui acquisto porterà via parecchio tempo, allungando ulteriormente la longevità di un titolo già di per sé infinito!

Il cuore pulsante di PES sarà per tutti (oltre ai tornei organizzati tra amici) la modalità Master League, che si paleserà splendente ai nostri occhi come una Champions League molto più complessa e articolata (se non altro perché si svolgerà con un numero assai superiore di squadre) per mezzo dei classici gironi all'italiana organizzati in quattro divisioni. Durante questa competizione, che interesserà le compagini di club presenti nel gioco, bisognerà costruire la propria squadra da zero, acquistando poco per volta i giocatori più bravi e prestando attenzione agli eventuali talenti provenienti dal vivaio.

Ci sarebbero ancora una ventina di pagine da scrivere su PES, ma lo spazio sta diventando tiranno e ho già sforato il massimo di caratteri consentìti. Colui che si occuperà della review avrà spazio per deliziarvi più dettagliatamente sul capolavoro Konami, soprattutto sotto il profilo tecnico, argomento dal me trascurato, ma essenziale ai fini della valutazione globale. Mi limito solo ad accennare che la beta ha girato fluidissima e senza problemi in 1024x768 sul mio AthlonXP 1700 con in abbinata 512MB di RAM e Geffo4 Ti4200. Cominciate a scaldare il portafogli!

LA STORIA INSEGNA

Per arrivare a sfiorare la perfezione bisogna provare e riprovare. Non si può certo dire che la Konami non si sia fatta le ossa in questi anni, almeno per quanto concerne i giochi di calcio! Questa è la lista di tutte le relase di PES, ISS e Winning Eleven (la controparte jappo) distribuite negli anni passati, recuperata da WEGrinta, sito di riferimento per il panorama italiano. Esto gaza!

SONY PLAYSTATION

J-League Winning Eleven - 1995 - JAP
Goalstorm - 1995 - USA/EURO
World Soccer Winning Eleven - 1995 - JAP
J-League Winning Eleven 97 - 1996 - JAP
Goalstorm 97 - 1997 - USA
International Superstar Soccer Pro - 1997 - EURO
World Soccer Winning Eleven 97 - 1997 - JAP
J-League Winning Eleven 3 - 1997 - JAP
World Soccer Winning Eleven 3 France '98 - 1998 - JAP
Goalstorm 98 - 1998 - USA
International Superstar Soccer Pro 98 - 1998 - EURO
World Soccer Winning Eleven 3 Final Version - 1998 - JAP
J-League Winning Eleven 98/99 - 1998 - JAP (KCES)
World Soccer Winning Eleven 4 - 1999 - JAP
International Superstar Soccer Pro Evolution - 2000 - EURO
J-League Winning Eleven 2000 - 2000 - JAP
World Soccer Winning Eleven 2000 Olympic - 2000 - JAP
Major League Soccer Game Night - 2000 - USA (KCEA)
J-League Winning Eleven 2000 2nd - 2000 - JAP
International Superstar Soccer Pro Evolution 2 - 2001 - EURO
J-League Winning Eleven 2001 -2001 - JAP
Pro Evolution Soccer - 2002 - EURO
World Soccer Winning Eleven 2002 - 2002 - JAP

SONY PLAYSTATION 2

Major League Soccer Extra Time - 2001 - USA (KCEA)
World Soccer Winning Eleven 5 - 2001 - JAP
Pro Evolution Soccer - 2001- PAL
J-League Winning Eleven 5 - 2001 - JAP
World Soccer Winning Eleven 5: Final Evolution - 2001 - JAP
World Soccer Winning Eleven 6 - 2002 - JAP
J-League Winning Eleven 6 - 2002 -JAP
Pro Evolution Soccer 2 - 2002 - PAL
World Soccer Winning Eleven 6: Final Evolution - 2002 - JAP
World Soccer Winning Eleven 7 - 2003 - JAP
Pro Evolution Soccer 3 – 2003 - PAL

GAMEBOY ADVANCE

Winning Eleven - 2002 - JAP
J-League Winning Eleven 2002 - 2002 - JAP

NINTENDO GAMECUBE

World Soccer Winning Eleven 6: Final Evolution - 2002 – JAP

IL CUORE PULSANTE DI PES SARÀ LA MODALITÀ MASTER LEAGUE

▲ Il menu di gestione della squadra sarà il luogo dove vincerete (o perderete) il 50% della partita. Da buon attaccante, sto sperimentando uno spregiudicatissimo 3-4-3. Sperèm!

Per giocare ci saranno a disposizione un sacco di telecamere diverse. Sfido chiunque a usare con profitto quella verticale!

A fine tempo saranno mostrati i momenti salienti della sfida. Certe inquadrature paiono davvero prese da un incontro televisivo.

NELLA GUERRA
CHE CAMBIÒ
IL MONDO...
NESSUNO COMBATTÈ DA SOLO
"IT IS THE NEW
MEDAL OF HONOR
BUT 10 TIMES BETTER"
- PC ZONE
"THE MOST INTENSE
WWII SHOOTER EVER!"
- PC GAMER
CALL OF DUTY™
24 MISSIONI – ATTRAVERSO 4 EPICHE CAMPAGNE
ED UN SOLO OBIETTIVO – BERLINO
WWW.CALLOFDUTY.COM
LEADER
infinity ward
© 2003 Activision, Inc. and its affiliates. Published and distributed by Activision Publishing, Inc. Activision is a registered trademark and Call of Duty is a trademark of Activision, Inc., and its affiliates. All rights reserved. Developed by Infinity Ward, Inc. This product contains software technology licen sed from Id Software ("Id Technology"). Id Technology © 1999-2000 Id Software, Inc. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.
PC CD
ACTIVISION.

TRON 2.0
www.halifax.it
HX HalifaX
digital bros division
BUENA VISTA INTERACTIVE
Maximize your experience with
pentium 4

© Disney © BuenaVista

Massimo "Vlad" Monti ilvlad@xenia.it

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Wallpaper e filmati del "making of" di Prince of Persia vi aspettano su TGM Online, sezione Goodies!

SVILUPPATORE
UbiSoft Montreal

PUBLISHER
UbiSoft

DISTRIBUTORE
UbiSoft Italia

MULTIPLAYER
Assente

LOCALIZZAZIONE
Completa

PREZZO
€ 49,99

SITO
www.princeofpersia.it

PRINCE OF PERSIA
LE SABBIE DEL TEMPO

Un grande potere è stato incautamente liberato. Terrore e distruzione si diffondono nelle misteriose terre d'oriente senza che nulla, in apparenza, possa ostacolarli. Vi è solo una flebile speranza legata a colui che riuscirà a controllare il potere del magico Pugnale del Tempo.

La figura di questo salvatore prende forma assumendo le fattezze del Principe di un regno tanto potente quanto misterioso, capace di sconfiggere il possente esercito del Maharajah di Persia e di conquistarne l'immenso castello, straripante di tesori e ricchezze, tra cui figurano anche due oscuri oggetti: la Clessidra e il Pugnale del Tempo. Ignaro del loro potere dopo esserne entrato casualmente in possesso, il Principe, irretito da un malvagio Visir morente, distrugge incautamente la Clessidra liberando le terribili Sabbie del Tempo, una forza mistica capace di sovvertire le leggi temporali e donare tanto l'immortalità quanto trasfigurare gli esseri umani in non-morti privi di ragione. Ovviamente si avvererà la peggiore delle ipotesi e il regno di Persia inizierà ben presto a tramutarsi in una landa devastata da mostruose creature. Solo il Principe, la bella Farah, figlia del Maharajah sconfitto e il Visir paiono immuni al processo di trasformazione. Da una parte avremo quindi lo spietato stregone, ai comandi delle orde di demoni, intenzionato a recuperare con ogni mezzo il pugnale sacro, mentre dall'altra ci sarà il giovane regnante, deciso più che mai a rimediare alla sua scellerata azione, aiutato nell'epica impresa dalla combattiva Farah.

UN GIOIELLO SEPOLTO NELLA SABBIA

Arrivato abbastanza in sordina allo scorso E3 di maggio, Prince of Persia: The Sands of Time (questo il titolo originale) attirò ben presto l'attenzione degli addetti ai lavori, divenendo nel giro di poco tempo uno dei prodotti più interessanti mostrati alla fiera di Los Angeles.

Queste trappole meccaniche richiedono tempismo e ottimi riflessi per essere superate.

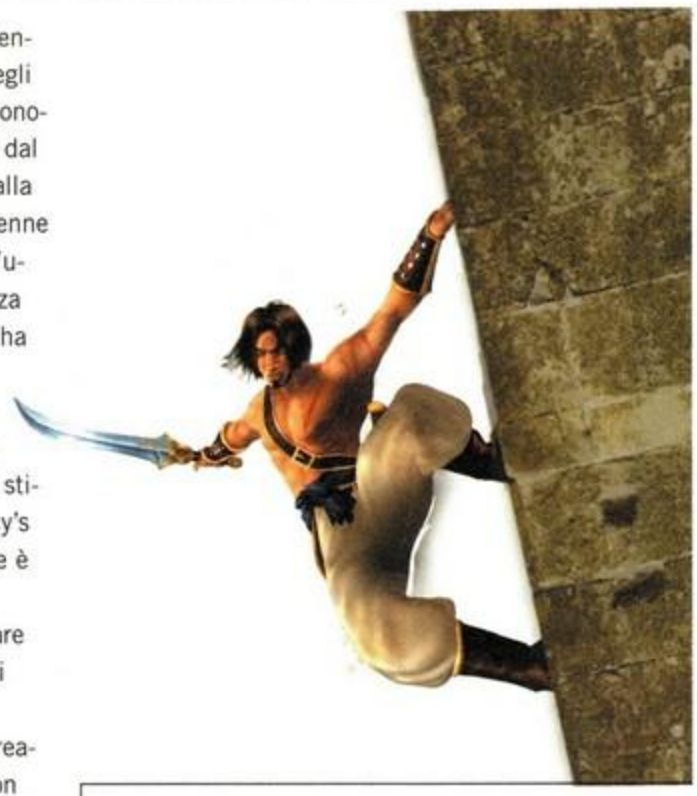
▲ **Uno scorcio estremamente affascinante, se non fosse per quella lama rotante sulla destra.**

IL REGNO DI PERSIA INIZIERÀ BEN PRESTO A TRAMUTARSI IN UNA LANDA DEVASTATA DA MOSTRUOSE CREATURE

▲ **I mostri sono moderatamente originali e ben modellati. Certo i poligoni non paiono moltissimi ma ciò avvantaggia la leggerezza del motore 3D.**

▲ **La principessa nemica rimarrà tale per poco tempo. Poi sarà ben prodiga di aiuti e conforto... e non pensate male!**

Effettivamente il gioco poteva sfoggiare credenziali di tutto rispetto, in grado di instillare negli appassionati la giusta fiducia nel progetto, nonostante gli infelici risultati qualitativi ottenuti dal precedente capitolo. La gloria conquistata dalla saga di Prince of Persia (PoP, d'ora in poi) venne infatti offuscata nel 1999, in occasione dell'uscita di PoP 3D, assolutamente non all'altezza del mito creato da Jordan Mechner. UbiSoft ha imparato dai suoi sbagli e per questo nuovo capitolo si è affidata alle sagaci menti dei programmatori dello studio di produzione interno situato a Montreal, famosi e stimati per aver creato il bellissimo "Tom Clancy's Splinter Cell". Per fare le cose in grande stile è stato inoltre coinvolto attivamente lo stesso Mechner, che ha contribuito non poco a creare l'ottimo videogame giunto sugli scaffali e qui recensito con tutti gli onori del caso.
Straordinaria e affascinante la carriera del creatore di PoP, che dopo essersi fatto le ossa con "Karateka" (appartenente al genere dei picchiaduro), affinò la tecnica del suo "motion capture ante litteram" con Prince of Persia e quindi si buttò sull'avventura grafica di stampo classico con il visivamente splendido "The Last Express" (infarcito di riferimenti cinematografici e letterari) che, però, non ebbe il successo sperato e meritato. L'apporto di Mechner ha spaziato dalla consulenza riguardante la definizione della personalità del Principe alla supervisione della storia e del gameplay, con un occhio di riguardo all'integrazione di quest'ultimo con il motore 3D, con gli enigmi e le molte situazioni acrobatiche



che il protagonista dovrà fronteggiare. Una sfida non da poco, anche considerando il distacco tra l'eroe di un tempo e questo nuovo personaggio, bisognoso di imporsi sin dalle prime battute per carisma e feeling con il giocatore, lasciando però nel contempo ai programmatori la possibilità di celarne lati nascosti e sfaccettature da sviluppare a poco a poco nel corso dell'avventura. Da quella prima apparizione il team ha lavorato proficuamente con l'obiettivo di confermare le aspettative in loro riposte, rispettata bene o male senza intoppi sino al rilascio di questo "review code" che rispecchia sostanzialmente il prodotto di ormai imminente pubblicazione (per me che sto scrivendo, voi che leggete dovreste già averlo visto nei negozi).

Non male le texture, che si mantengono su ottimi livelli per tutto il corso del gioco.

UN DEGNO EREDE

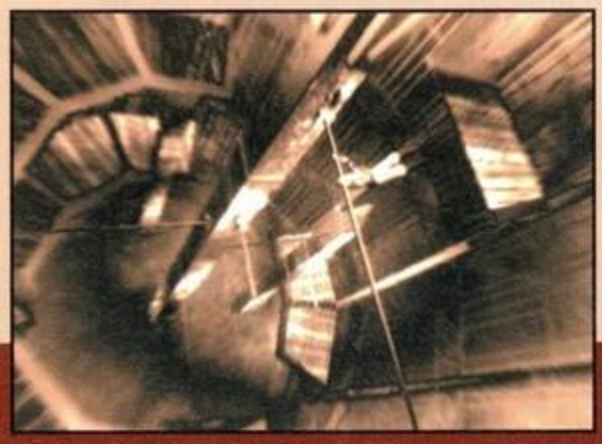
Diciamolo subito senza tanti giri di parole... questo quarto episodio delle avventure del Principe rappresenta la vera incarnazione 3D dell'originale e mitico action/adventure che tanto affascinò i videogiocatori dei primi anni '90. Ciò grazie a due caratteristiche fondamentali, tanto naturali e semplici da notare in questo prodotto quanto così raramente

OMAGGIO A UN MITO

Trattato con tutti i crismi del caso in sede di promozione e lancio pubblicitario, Prince of Persia: Le Sabbie Del Tempo gode anche di un ottimo sito completamente in italiano, fedele controparte dell'originale in lingua anglosassone. Oltre a offrire complete sinossi, molte immagini a corredo e brevi animazioni che mostrano le fasi realizzative del prodotto, permette di giocare al remake in flash del glorioso Prince Of Persia, datato 1989. Uscito in un'epoca in cui era ancora possibile per pochi uomini, se non addirittura per una sola persona, dare vita a un intero videogioco, PoP si impose prepotentemente all'attenzione generale grazie alle animazioni per il tempo strepitose, realizzate usando la tecnica del Rotoscoping come ben spiegato nella preview sul numero scorso dal nostro dotto Comunello. A ciò si aggiunse la presenza di una trama semplice ma intrigante e una struttura di gioco action/adventure capace di miscelare con sagacia combattimenti all'arma bianca e trappole/enigmi da superare usando abilità e tempismo. Un mix generale praticamente perfetto, superato solo dal secondo episodio, con il mito del "Principe" leggermente scalfito solo da un terzo capitolo assolutamente insoddisfacente. Il mini gioco presente sul sito ufficiale, che trovate segnato nella scheda prodotto a inizio recensione, vi mette ovviamente ai comandi del protagonista, il quale dovrà superare una serie di tranelli e scontri corpo a corpo per raggiungere, prima dello scadere del tempo limite di otto minuti, la stanza del malvagio Visir, entrato in possesso dell'amuleto magico delle Sabbie del Tempo e pronto a scatenarne il terribile potere.

MECHNER HA AIUTATO I PROGRAMMATORI SIA PER LO SVILUPPO DELLA PERSONALITÀ DEL PRINCIPE CHE PER QUELLO DEL GAMEPLAY VERO E PROPRIO

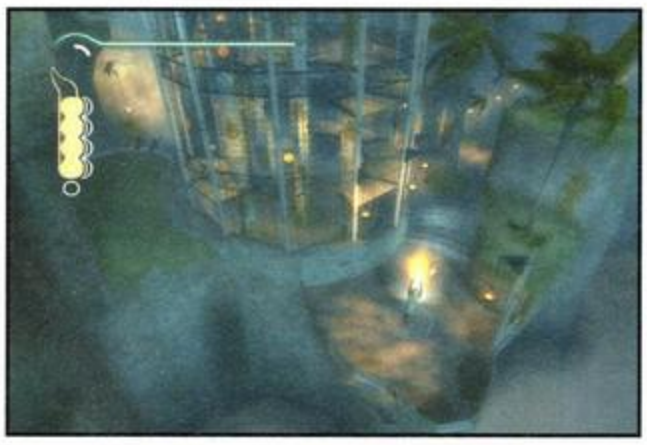
▲ Dura la vita dell'eroe. Prego notare la lama uncinata a destra, di fresco macchiata dal nostro plasma purpureo.



▲ Le Visioni che scattano a ogni salvataggio offrono brevi indizi su come affrontare i pericoli che ci attendono al varco.

▼ Eccoci qui a volteggiare tra una serie di parallele con l'agilità di un gatto. Se inanellate con il giusto tempismo, queste prove sono spettacolarmente appaganti.

PRINCE OF PERSIA È CARATTERIZZATO DA UNA GRANDISSIMA GIOCABILITÀ, SEGUITA A RUOTA DA QUELLO CHE DEFINIREI "FASCINO"



▲ **Una bella panoramica di un esterno lussureggiante. Il dettaglio è più che buono e l'atmosfera esotica c'è tutta.**

rintracciabili nella miriade di dischi argentei che mensilmente invadono i nostri PC. Sto parlando in primis di una grandissima giocabilità, seguita a ruota da quello che definirei "fascino" o anche, visto che lo ritroviamo come voce nella pagella, carisma. La struttura di gioco è assai semplice e in sostanza vi vedrà impegnati a superare una serie di stanze o locazioni all'aperto di grandezza variabile, affrontando trappole e peripezie acrobatiche via via più complesse e articolate, inframmezzate spesso da scontri all'arma bianca con le creature che infestano il gigantesco maniero e i giardini che lo circondano. Se si fosse trattato di un prodotto meno accattivante, ciò sarebbe stato sicuramente un limite poiché il tutto è in sostanza riassumibile in un: "fai fuori i nemici che occupano la stanza e quindi salta, piroetta e arrampicati fino al pulsante che serve per aprire la porta da cui proseguire". Un concetto di fondo quasi banale, che però in PoP è stato realizzato e messo in opera con tale abilità da lasciare veramente ammirati. Ammirati perché, nonostante a tratti si percepisca una certa ridondanza delle azioni da compiere, la struttura in cui queste sono state inserite spinge irrimediabilmente l'utente a fare la fatidica "ultima partita" o a provare per "l'ultima volta" a superare quel passaggio particolarmente difficile. Questo è il fascino di cui parlavamo poco fa, riconducibile a sua volta al carisma che permea l'intera produzione. Scendiamo un po' più nel dettaglio e vediamo di cosa è capace il nostro alter ego digitale e perché sia così stimolante comandarlo. Partendo con un set di abilità acrobatiche da fare invidia ai folletti del "Cirque du Soleil" e un'affilata scimitarra, il protagonista otterrà ben presto anche il pugnale magico citato in precedenza, capace di controllare le Sabbie del Tempo e di trasferirne il potere nelle mani di chi lo possiede. Con il pugnale dovrete assorbire i nugoli di sabbia sparpagliati nel castello (la causa primaria delle mutazioni demoniache), sferrare il colpo di grazia ai nemici e, infine, controllare il tempo a vostro piacere. Avrete a disposizione diversi poteri magici, che vi permetteranno, tra le altre cose, di "riavvolgere" gli ultimi 10 secondi di gioco (utili, ad esempio, per riportare il personaggio in cima a una piattaforma dalla quale è maldestramente caduto), di bloccare i nemici e ucciderli spostandovi alla velocità della luce, oppure di avere visioni di cosa ci aspetta nell'immediato futuro, in modo da essere pronti ad affrontare oscuri tranelli.

FASCINAZIONI MATRICIALI

È inutile negare l'evidenza: dall'anno domini 1999 la concezione delle scene d'azione ha assunto una dimensione completamente nuova per lo spettatore occidentale il quale, con lo sbarco sui megaschermi cinematografici di "The Matrix", si è visto catapultato in un mondo capace di sovvertire le leggi della fisica, presentato per mezzo di tecniche di ripresa mai così spettacolari. Il cinefilo più smaliziato, a conoscenza dei film asiatici di cappa e spada (wu xia pian) e con un certo background di anime e manga si è certamente stupito in maniera minore delle acrobazie effettuate da Neo, Trinity e compagnia bella, ma resta innegabile lo stupore nel vedere attori camminare sui muri o volteggiare a mezz'aria con un senso di fisicità e potenza finora inedite. Tutto ciò ha profondamente contaminato e influenzato le produzioni seguenti il blockbuster dei fratelli Wachowski, generando una serie interminabile di brutte copie che altro non potevano fare se non scimmiottare gli effetti speciali del capostipite. Ciò si è ripercosso anche sugli altri media, tra cui i videogiochi, in taluni casi abili a sfruttare tecniche spettacolari come il "bullet time" a loro vantaggio (Max Payne docet), ma per la gran parte capaci unicamente di implementare simili acrobazie senza alcun costrutto in termini di gameplay, trasformandole in meri orpelli. Come già detto più approfonditamente nel corpo principale della recensione, anche il Principe è dotato di abilità tutt'altro che comuni, presentate però in una cornice plausibile o quantomeno affascinante, dove il camminare sui muri per superare uno strapiombo o rimbalzare di parete in parete come uno stambecco costituiscono la linfa vitale del videogioco, risultando perciò imprescindibili.

LIVING ON THE EDGE

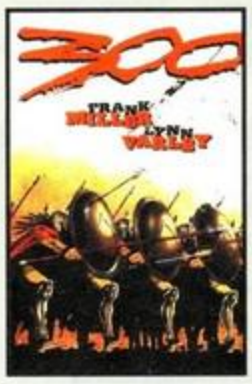
Da una parte troviamo quindi dei combattimenti altamente spettacolari, nei quali userete unicamente armi da taglio sempre più potenti e l'agilità del Principe, dall'altra stanze sempre più vaste e intricate, nelle quali far vedere a cosa sono serviti gli spossanti allenamenti a cui si è sottoposto il figlio del re sin da bambino. Nulla o quasi gli è precluso: può correre per brevi tratti sui muri, volteggiare su sbarre e pennoni con fare olimpionico, arrampicarsi senza problemi su colonne, alberi o qualsiasi struttura orizzontale dalla circonferenza adeguata, saltellare come uno stambecco di parete in parete risalendo anche dai pozzi più profondi e, soprattutto, può utilizzare tutte queste tecniche (e molto altro ancora) una di seguito all'altra con grazia e armonia. Punto di forza delle sezioni acrobatiche è, infatti, la fluidità con cui si passa da un'azione all'altra, fatto che instilla nel giocatore sana esaltazione e piena soddisfazione, soprattutto quando perfetta tempistica e giusta scaltrezza hanno appena portato il protagonista al di là di un complesso intreccio di trappole mortali. Che poi, come già detto, l'obiettivo sia sostanzialmente quello di andare a tirare una leva o a pigiare un bottone vitale per il proseguimento dell'avventura poco importa, il bello sta nei passaggi che si fanno per arrivarci e il "vediamo cosa c'è dopo" ha sempre il sopravvento. Questo grazie anche all'ottimo comparto grafico, ampia-

▲ **Enigma abbastanza classico e non troppo complesso, nel quale sistemare una serie di specchi per far sì che si illumini la sezione centrale in cui è riposta la nostra scimitarra.**

▼ **Balzo acrobatico alle spalle del bestione seguito da discesa a capicollo contro il tapino riverso al suolo esanime... esaltante!**

▼ **Il Principe non mancherà di mettere in mostra doti di fine equilibrista, dovendosela vedere pure con fastidiosi pennuti un po' troppo molesti.**

CIAK D'ORIENTE



Dopo le gesta di Russel Crowe nei panni del gladiatore Massimo, Hollywood pare aver scoperto il fascino di raccontare gesta di personaggi antichi, quasi mitologici, capaci di esercitare un fortissimo richiamo esotico e avventuroso nel pubblico, mai sazio di gesta trionfali e scontro epici. Tra le molte produzioni in cantiere, vale la pena soffermarsi sui progetti dei registi Michael Mann e Baz Luhrman, entrambi legati a storie collegate alla Persia e al misterioso oriente. Mann, grandissimo autore di film indimenticabili come "Manhunter", "L'ultimo dei Mohicani" e "Heat - la sfida", sta pianificando un kolossal sulla terribile battaglia delle Termopoli fra l'esercito di Sparta e quello persiano. Dal titolo provvisorio "Gates of Fire", il film dovrebbe vantare George Clooney nel ruolo di protagonista e narrare la storia di un giovane schiavo che dopo essersi arruolato nella milizia spartana partecipa all'epico scontro con i soldati dell'Impero di Persia. Il tutto sarà basato sull'omonimo romanzo di Steven Pressfield, il quale racconta le vicende utilizzando la testimonianza dell'unico sopravissuto di tale guerra: Zeone. A magnificare ulteriormente tale produzione ci pensa la collaborazione di Frank Miller, geniale fumettista americano che ha già omaggiato tale memorabile battaglia con il volume "300", dalla straordinaria potenza lirica che speriamo verrà mantenuta anche nel film. Baz Luhrman, virtuoso della cinepresa (suoi "Romeo + Juliet" e "Mouline Rouge") rafforza il sodalizio con Leonardo di Caprio, affidandogli nientemeno che il ruolo di Alessandro Magno nell'impegnativa produzione voluta da Dino De Laurentis, che ha deciso di dedicare un film a uno dei più grandi conquistatori della storia. Salito al trono appena ventenne e consolidata la posizione in Macedonia e in Grecia, Alessandro decise di impossessarsi dei territori dell'Impero persiano spingendosi fino in Egitto e intraprendendo una marcia alla conquista dell'Asia, frenata solo dalla prematura morte a soli 33 anni.

IL PUNTO DI FORZA DELLE SEZIONI ACROBATICHE È LA FLUIDITÀ CON CUI SI PASSA DA UN'AZIONE ALL'ALTRA

mente scalabile e configurabile in un buon numero di parametri audio/video. Il motore 3D è comunque ben ottimizzato, visto il gioco è andato via fluido nella maggior parte dei casi alla risoluzione di 1024x768x32, con tutti i dettagli al massimo, anche su un PC non proprio dell'ultima generazione. L'unico, vero punto dolente è la gestione della telecamera. In talune situazioni infatti è capitato di morire a causa dell'impossibilità di posizionare l'inquadratura alle spalle del personaggio, compiendo così salti quasi al buio e comunque senza la certezza di essere allineati correttamente con la struttura da raggiungere. In linea teorica, questo difetto dovrebbe essere eliminato con la prima patch ufficiale o, qualora gli sviluppatori riuscissero nel "miracolo", già nella versione scatolata. Notevole la longevità, capace di tenere occupati anche i più incalliti videogiocatori grazie alla complessità crescente degli enigmi e delle trappole da superare che, tuttavia, difficilmente arrivano a procurare frustrazione e sconforto. I caratteri sono ormai allo sgocciolo, meglio non indugiare oltre e passare alla stesura del commento finale. Seguitemi!

▲ Immancabile l'effetto rallenty, utile per meglio gestire le situazioni un po' troppo affollate e muoversi agilmente tra nemici quasi immobili.

▲ Una totale sulle segrete, locazione caratterizzata da un'atmosfera lugubre e tetra, come conviene a un tale luogo.

COMMENTO

Bello, bellissimo! Proprio un titolo con i fiocchi, semplice come meccanica di gioco, oserei dire quasi minimale in quanto a struttura portante, ma non per questo semplicistico o monotono. Ancora una volta l'attenzione principale è focalizzata sul protagonista, il Principe, così ricco di animazioni e abilità da porsi come metro di paragone per tutte le "Lara Croft & Co" presenti e future. Intorno a un eroe così ben sviluppato è stato costruito un prodotto estremamente bilanciato, difficile quanto basta per rappresentare una sfida appagante e (quasi) mai frustrante, che chiede sostanzialmente di superare una serie di ostacoli per raggiungere una porta o un bottone, ma lo fa con gusto e mestiere, aiutato da un comparto estetico di prima grandezza. I piccoli dettagli grafici (erba che si solleva, polvere, calcinacci) aiutano ad apprezzare l'attenzione rivolta al gioco nel suo complesso, a cui si aggiunge un audio ora sinuoso e ora dinamico ben legato all'azione su schermo, coadiuvato anche dai dialoghi in italiano che riescono a convincere sotto ogni punto di vista. Certo, qualcuno potrebbe trovare lo schema di gioco alla fin fine assai ripetitivo, però nonostante come già stradetto le azioni siano poi sempre quelle, sul sottoscritto l'ha sempre avuta vinta la sfida di dover superare "quest'ultima stanza", anche per assaporare lo svolgimento di una trama sufficientemente articolata e interessante.

HARDWARE

La configurazione minima segnalata dalla casa madre prevede un processore Pentium III o AMD Athlon 800 MHz, 256 MB RAM, scheda grafica 32 MB e 1,5 GB di spazio su HD. Le specifiche consigliate invece vedono un processore a 1 GHz, scheda grafica 64 MB e 1,9 GB di spazio su HD. Da sottolineare la compatibilità garantita con schede della famiglia nVidia GeForce4 e ATi Radeon 8500.

REVIEW

Andrea "MAOraNza" Della Calce mao@xenia.it

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Max Payne 2 vi ha soddisfatto o siete rimasti delusi? Parliamone insieme nel forum di TGM Online!

SVILUPPATORE
Remedy/Rockstar

PUBLISHER
Take2Interactive

DISTRIBUTORE
CiDiverte

MULTIPLAYER
Assente

LOCALIZZAZIONE
Completa

PREZZO
€ 39,90

SITO
www.maxpayne2.it

MAX PAYNE 2 - THE FALL OF MAX PAYNE

Il seguito del gioco che ha rivoluzionato gli sparatutto in terza persona arriva finalmente sui nostri monitor, portando con sé tutta la bellezza del Bullet Time 2.0! Motore, azione... Ciak, si gira!

Max Payne è stato uno di quei rari casi in cui un'attesa estenuante non è coincisa con una delusione cocente. Anzi, a dire il vero Max Payne è a tutti gli effetti uno degli ultimi videogiochi per PC (che non faccia parte della serie The Sims) ad avere avuto un successo pressoché unanime di pubblico, critica e vendite. I papà di questa produzione sono i finlandesi della Remedy, che hanno debuttato nel 1996 con Death Rally per Apogee/GT Interactive, e si sono successivamente imbarcati in progetti minori, il più famoso dei quali è la collaborazione con MadOnion per il 3DMark (dal '99 al 2001). La lavorazione del primo Max Payne è stata senza ombra di dubbio decisamente dura: del resto, per un gruppo di programmatori non affermati è difficile ottenere le attenzioni delle grandi etichette. In altre parole, finché non si dimostra di essere in gamba, non si può contare su niente che non siano le proprie forze.

I CORPI FALCIATI DAI PROIETTILI SI DEFORMANO E PRENDONO POSTURE CREDIBILI IN UNA MANIERA COSÌ REALISTICA DA LASCIARE SENZA PAROLE

Per questo, come diceva Sam Lake nell'intervista pubblicata qualche mese fa proprio su queste pagine, la creazione di un nuovo, carismatico personaggio, è stata decisamente più difficile della genesi di questo sequel, che ha visto la luce in soli due anni, grazie al supporto pressoché totale ricevuto dai Remedy.
C'è bisogno di trovare un viso femminile per la protagonista? Non c'è problema... quelli della Rockstar organizzano un casting e spediscono agli sviluppatori una selezione di trecento visi tra i quali scegliere. A quel punto, tutto è molto più semplice e c'è più tempo per potersi dedicare alla cura di tutti quei particolari che, benché minimi, trasformano un buon gioco in un capolavoro.

IL PASSATO DI MAX

Max Payne è un poliziotto come tanti altri, un po' spaccone, ligio al dovere, sposato con una moglie che ama e padre di una figlia bellissima. Tutto fila per il verso giusto finché le pennellate nere della vita non imbrattano la tela: la moglie e la figlia di Max vengono uccise da alcuni criminali sotto effetto di una potentissima droga di nome Valchiria. Quello che sembra un dramma casuale, si rivela essere l'inizio di una trama ben

▲ "Easter Egg! Kenneth Yeung è il geniale creatore del mod "Kung Fu" del primo Max Payne... Cosa si cela dietro questo manifesto? Un semplice omaggio o qualcosa di più? Qui c'è puzza di MOD..." – BJ

▲ Visti i tempi, un gioco quasi esente da bug è utopia. Il più evidente è quello della compenetrazione dei poligoni delle mani nel "corpo" dell'arma.

Il taglio "fincheriano" delle inquadrature rende l'atmosfera molto più cinematografica rispetto a quella che si respirava nel primo Max Payne.

più losca. Max si arruola nel dipartimento antidroga di New York e comincia un lavoro da infiltrato per scoprire nuovi dettagli sulla micidiale sostanza, avventurandosi sempre più in una spirale di morte, dolore e disperazione. Durante il suo cammino, Payne incrocia altri personaggi in un susseguirsi di colpi di scena, società massoniche, corruzione e prove compromettenti. Tra le varie figure, spicca sicuramente quella di Mona Sax, che vuole vendicare sua sorella (gemella), ignobilmente assassinata. Imbeccato da un misterioso uomo di nome Alfred Woden, il nostro eroe si mette alla ricerca della vera responsabile di tutto, la direttrice della Aesir, Nichole Horne. Una volta uccisa la donna, il protagonista può comprarsi la redenzione. Almeno sulla carta. "Io ero ancora vivo, la mia famiglia no. Non era finita".

TEMPO RALLENTATO

Il primo Max Payne ha segnato una tappa fondamentale nella storia dei videogiochi degli ultimi anni per tutta una serie di motivi molto significativi. Riuscire a dire qualcosa di nuovo nel campo degli sparatutto in terza persona non era un'impresa semplice: per rendere il prodotto più appetibile, i Remedy hanno puntato su una sceneggiatura che nulla ha da invidiare a blasonate produzioni hollywoodiane, hanno ideato un sistema di controllo semplice e funzionale e, infine, hanno elevato il divertimento e la spettacolarità del tutto, portandoli a livelli decisamente folli.

La caratteristica che è diventata sin dall'inizio un tratto distintivo di Max Payne è il famoso Bullet Time, spudoratamente "rubato" al film Matrix: la scena in cui Neo evitava i proiettili dell'Agente Smith sul tetto del palazzo ha senza dubbio contribuito a creare una selva di "proseliti".
Il Bullet Time è rappresentato da una specie di contatore che si prosciuga ogni volta che utilizzerete questa abilità. L'impiego di questa particolare "opzione" rallenta istantaneamente tutti i nemici presenti sullo schermo, mantenendo però inalterata la velocità del vostro mirino e permettendovi così di sparare liberamente e con precisione una smodata quantità di pallottole.
Ovviamente, il Bullet Time è stato implementato anche in questo secondo episodio, con l'aggiunta di alcune piccole varianti. Tanto per cominciare, è stata migliorata la gestione di capriole e spari in tuffo, decisamente più comodi da utilizzare rispetto a prima. La vera novità però consiste nell'esistenza di due livelli di "moviola": una volta attivato il BT, colpendo i nemici potrete "colorare" di giallo la clessidra che indica il tempo residuo a vostra disposizione. Quando l'avrete riempita, Max sarà in grado di ricaricare automaticamente e alla velocità della luce le sue armi (munizioni permettendo), con una coreografica piroetta su se stesso.
Anche sotto il punto di vista grafico c'è stata una leggera opera di restyling: ogni volta che rallentate l'azione, le immagini su schermo diventano di color seppia, sovresposte e zigrinate. Niente di eclatante, per carità, però il risultato finale è davvero piacevole.

CHE FISICA, RAGAZZI!

Il motore che gestisce la fisica di Max Payne 2 è, come sicuramente saprete, il tanto osannato Havok 2. Ma che cos'è questo engine? Perché se ne parla tanto? Detto in parole spicce, Havok 2 è quella parte del codice di programmazione dedicata alla gestione delle leggi fisiche in un ambiente. Riassumendo ancora di più, diciamo che è il "cuore" grazie al quale possiamo interagire con gli oggetti e con i personaggi presenti nel gioco. La situazione in cui dà il meglio di sé è senza ombra di dubbio la gestione del calcolo dell'impatto tra i modelli. Fino a oggi, il massimo che si era visto era il GHOUL (e relativa evoluzione), un sistema di puntamento localizzato che prevedeva più zone specifiche per il corpo, dove un colpo sparato in pieno petto aveva un effetto diverso da uno sparato in testa, nelle gambe o nelle braccia. Havok 2 funziona più o meno allo stesso modo, ma migliora la maniera in cui un corpo si "relaziona" con l'ambiente. Nella serie di immagini che accompagnano questo box, potete vedere la stessa scena ripetuta diverse volte: le suppellettili, la posizione e l'angolatura dei proiettili provocano un comportamento sempre differente nei "ragdoll". Il risultato è impressionante: i corpi si deformano e prendono posture credibili in una maniera così realistica da lasciare senza parole. Fino all'uscita dei primi trailer di Half-Life 2, qualcosa di simile si era visto solo in Hitman 2. Qui, però, siamo proprio su un altro pianeta... Certo, in Max Payne 2 alcune leggi fisiche fanno un po' discutere (basti pensare a cosa succede quando toccate un carrello nell'ospedale...), ma nel complesso ci troviamo di fronte a qualcosa di veramente valido.

SE UN'IMMAGINE VALE PIÙ DI MILLE PAROLE, A QUESTO PUNTO DI MAX PAYNE 2 SI È GIÀ DETTO TUTTO

▲ **Una delle innovazioni più apprezzate è la possibilità di scaricare proiettili in tuffo e continuare a sparare per un paio di secondi anche da terra.**

▲ **Immagini come questa sono un vero e proprio godimento per gli occhi! I buchi nel muro, la scia dei bossoli, il fuoco della canna...**

QUANDO UTILIZZERETE IL BULLET TIME, LE IMMAGINI SU SCHERMO DIVENTERANNO DI COLOR SEPPIA, SOVRESPOSTE E SGRANATE...

▲ **Uno dei tanti esempi di gestione della fisica dell'Havok 2: l'esplosione ravvicinata di una granata ha provocato il volo, molto naturale, di questi tizi.**

ARTIFIZI CEREBRALI

Nel primo titolo della serie tutto filava liscio come l'olio: il sangue, i bossoli e l'azione frenetica erano veramente una boccata d'aria fresca in una tipologia di gioco che, fin lì, sembrava aver detto tutto quello che c'era da dire. L'unico neo di una produzione altrimenti perfetta era rappresentato da alcune sezioni, meglio conosciute come "incubi". In questi momenti, in cui il giocatore "viveva" le allucinazioni di Max, il titolo dei Remedy diventava una specie di platform tridimensionale. Beh, francamente erano livelli che non riuscivano a reggere il confronto con il resto del prodotto, soprattutto in virtù del fatto che, finché si trattava di sparare, il sistema di controllo si rivelava più che adeguato, ma quando c'erano da gestire salti e movimenti di precisione risultava incredibilmente poco versatile.

Evidentemente, il feedback ricevuto dagli appassionati ha convinto i Remedy a tagliare le sezioni "labirinto", restituendo una dimensione degli incubi molto più realistica e avvolgente, grazie a effetti di motion blur veramente azzeccati che, in più di una circostanza, mi hanno portato alla memoria quel capolavoro di Metal Gear Solid (basti solamente pensare allo stile adottato per la presentazione dei personaggi). E il gioco, comincia proprio con una sezione di questo tipo...

CEREBRO ARTIFICIALE

Un altro punto a favore di questa produzione è, senza ombra di dubbio, l'intelligenza artificiale. Benché non faccia gridare al miracolo, l'IA che anima i personaggi di Max Payne 2 è veramente degna di nota.

I nemici sono attenti ma non troppo, non sparano se non vi vedono, si nascondono, si uccidono per sbaglio, se vengono spinti cadono: insomma, praticamente succedono tutte quelle cose che accadrebbero probabilmente nella vita reale. Inoltre si riparano dalle esplosioni e cercano di usare lo scenario per trarne vantaggio. Sebbene il livello di difficoltà non sia altissimo (anche nelle modalità successive), c'è da dire che comunque alcune sparatorie sono abbastanza impegnative benché rimangano sempre molto divertenti (che, alla fine, è la cosa più importante).

Rispetto al primo Max Payne, è stata aggiunta la possibilità di interagire maggiormente con i personaggi non giocanti: durante l'avventura, infatti, potrete combattere al fianco di altri "amici" comandati dall'intelligenza artificiale. Pur non essendo una caratteristica determinante, in alcuni frangenti è veramente appassionante andare in giro a spararacchiare con gente che non cerca di piazzarvi un colpo in testa.

A tal proposito, un'altra variante significativa consiste nel fatto che, in determinati momenti, si lascerà da parte Max per assumere il controllo di Mona Sax. In realtà è come giocare una parte dell'avventura con una skin diversa, ma ai fini della storia questa cosa regala dinamicità all'azione.

IL COMMENTO DEL MA

È fin troppo facile dire che questo secondo Max Payne m'è piaciuto, anche se non è certo quel titolo epocale che forse la serie avrebbe meritato. Trama e leggera modifica al bullet time a parte, infatti, sembra quasi di giocare al primo, solo che tutto è molto più bello da vedere. Non che sia una cosa della quale lamentarsi: adesso come allora, falciare i nemici a suon di piombo è divertente e impegnativo, anche se non eccessivamente vario. Max Payne 2 soffre, infatti, della stessa ripetitività del suo predecessore, anche se qui la cosa è mitigata da alcune situazioni alternative quali quelle in cui ci è permesso di controllare Mona (non che le cose cambino molto, beninteso) e da alcuni microepisodi scriptati. Persino il combattimento finale sa un po' di già visto, con quell'espediente dei bersagli minuscoli da colpire che ricordano molto i tiranti del primo Max Payne. Nonostante tutto questo, MP2 rappresenta una bella esperienza, forse un po' troppo breve (sei-sette ore per finirlo nella modalità base) ma davvero intrigante. Certo, io avrei preferito un bel lieto fine, ma sarebbe stato davvero fuori luogo...

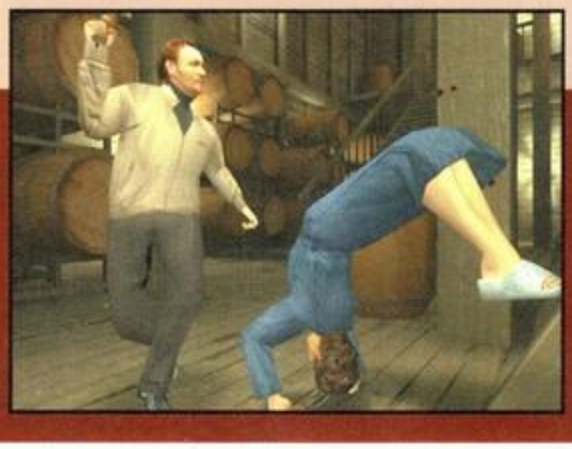
VIDEOIMPRESSIONE

Se un'immagine vale più di mille parole, allora a questo punto di Max Payne 2 si è già detto tutto. Graficamente qui c'è da rimanere basiti, c'è da perdere delle ore a indicare con il dito sullo schermo i fori dei proiettili, i muri crepati, i vetri infranti, gli schizzi di sangue (anche se non si sfocia mai nello splatter), i pavimenti bruciati: è tutto spettacoloso, come direbbe il Gaburri...

Eh già, Max Payne 2 è veramente una goduria da vedere. Il T&L viene impiegato divinamente e, se si esclude qualche piccolo bug (tipo l'arma che ogni tanto "penetra" nelle mani dei protagonisti, oppure l'orientamento del modello che non cambia sia che si stia puntando in alto o in basso il fucile), siamo allo stato dell'arte. Eccezionali riflessi in tempo reale, bellissima resa degli incendi (pensate che le fiamme sono colorate in modo differente, a seconda del tipo di sostanza che sta bruciando: con gas e benzine sono azzurre, con le esplosioni diventano rosse), effetti di fumo un po' pesanti ma ottimi e la solita perizia nella realizzazione del romanzo illustrato di intermezzo.

▲ **"Ed ecco il famoso capolavoro di Francisco Goya, la Mona Desnuda!" - MA**

▼ **Grazie al cheat per cambiare i modelli possiamo usare la vicina di casa per fare acrobazie in ciabatte. Il massimo del trash!**



▼ **"Durante il gioco capiterà di essere aiutati da altri personaggi controllati dall'intelligenza artificiale. Da notare la composizione della squadra: un barbone e una prostituta. Meglio di così si muore!" - LDrugo!**

SECONDO E CONTORNO

La struttura di gioco e i livelli di difficoltà sono cambiati: alla prima installazione non si può affrontare nessuna modalità che non sia quella di base. La difficoltà è medio bassa, come abbiamo già detto, e anche l'utente meno smaliziato non dovrebbe aver problemi a terminare il gioco la prima volta. Il valore aggiunto viene dato dal fatto che si sbloccano altri livelli di difficoltà, oltre alla solita corsa contro il tempo. La novità più importante riguarda comunque la modalità Condannato a Morte, una sorta di survival mode in cui i nemici appaiono a ripetizione e l'unico obiettivo è quello di resistere vivi il più a lungo possibile (sono già disponibili due livelli extra – ufficiali – da giocare in questa modalità). Un discorso a parte lo meritano i MOD: subito dopo l'uscita di Max Payne 2 sono stati rilasciati i tool di sviluppo (che trovate anche sui nostri supporti ottici. ndToSo), ovvero la base sulla quale la comunità amatoriale comincerà a costruire le proprie "creazioni". Insomma, una volta finito MP2 in tutte le salse (e dopo aver visionato il finale extra che si sblocca al livello più difficile), potrete sollazzarvi con i MOD aggiuntivi, che non faranno altro che allungare la vita del titolo per molto, moltissimo tempo.

UNA VOLTA FINITO IL GIOCO IN TUTTE LE SALSE, POTRETE SOLLAZZARVI CON I MOD AGGIUNTIVI, CHE NON FARANNO ALTRO CHE ALLUNGARE LA VITA DEL TITOLO PER MOLTO, MOLTISSIMO TEMPO

Che altro dire, giunti a questo punto? Approfitto dell'ultimo spazio rimasto per segnalare la cura maniacale di questa produzione, a partire dalla scatola (sensazionale!) per finire con la presenza degli spot televisivi, aggiunti per rendere l'atmosfera ancora più "gotica" e surreale di quanto già non sia, sempre a cavallo tra il sogno, l'allucinazione e la realtà. Stupendi anche i serial TV che accompagneranno Max per tutta la durata dell'avventura e faranno un po' da specchio al tormento del protagonista. Grazie alla maggiore interattività con gli ambienti circostanti poi, è possibile assistere a piccole sequenze e dialoghi fuori programma. Niente di che, per carità, ma è bello sapere che ci sono anche queste cose.
P.S.: In fondo ad alcune didascalie troverete un nickname che indica da chi è stata scattata la foto. Dovete sapere, infatti, che in occasione dell'uscita di Max Payne 2 è stato indetto un mini concorso sul nostro forum, il "Max Payne 2 Review Screenshot Contest", che prevedeva l'invio degli scatti più spettacolari del gioco. Onore e gloria quindi ai vincitori di questa bella boccata di "fama"!

LA LOVE STORY DI TIM E KATHY

Sappiamo tutti come è andata la storia: il primo Max Payne aveva sulla faccia la texture di Sam Lake, uno dei capi progetto (e autore della sceneggiatura) dei due capitoli del gioco. Nata inizialmente come una goliardia, l'espressione da faccia da schiaffi di Sam è rimasta bene incollata su quella di Max, contribuendo a creare una delle icone dei videogiochi più carismatiche del nuovo millennio. Per il secondo episodio, decisamente più "noir" del primo, i Remedy hanno chiesto a Rockstar un casting per gli attori che avrebbero interpretato i personaggi del gioco: alla fin della fiera, per dare il volto ai due protagonisti sono stati scelti Timothy Gibbs (www.timothygibbs.net) e Kathy Tong. Il primo è il classico attore americano belloccio, tipico da soap opera, una versione un po' più bella di Gorge Clooney. Da noi è un perfetto sconosciuto, mentre in America ha ricoperto per anni un ruolo in un serial di successo, ha partecipato a una puntata di "Sex And The City" e può vantare un po' di apparizioni sparse qua e là.
Di Kathy Tong, invece, si sa ben poco oltre al fatto che è una modella, lavora per delle pubblicità, somiglia a Julianne Moore e in passato ha avuto un piccolo ruolo in un film.

▲ Nella modalità Condannato a Morte bisogna affrontare fino allo sfinimento i nemici che salteranno fuori da ogni dove.

▲ Durante le allucinazioni, tutto intorno a Max si sfoca e si distorce, dando un senso di mancanza di profondità e disagio.

Games Machine ★★★ Top Score

COMMENTO

Gioiello assoluto. Ci sono pochi giochi che ti mettono nella condizione di dimenticarti di essere di fronte a un PC. Max Payne 2 è uno di questi. Che dire? Graficamente siamo a livelli di eccellenza assoluta: niente è lasciato al caso e tutte le locazioni sono così caratteristiche da essere un invito a soffermarsi su ogni dettaglio. Tralasciamo per un attimo "gabbie" e "schemi" tipici di una valutazione, perché non servirebbero... Max Payne 2 è semplicemente sublime, punto e basta. E non importa se rispetto al precedente capitolo non ci sono cambiamenti eclatanti. E altrettanto poco importa se la lunghezza media è intorno alle sei ore, forse anche meno. Quello che conta è l'esperienza di gioco finale, che risulta coinvolgente, appagante, intrigante e mozzafiato. Certo, a mente un pelo più fredda si potrebbe dire che fondamentalmente questo sequel è un gigantesco data disk, molto migliorato nella grafica e con qualche accorgimento qua e là che rende il risultato finale decisamente eccellente sotto tutti i punti di vista, grazie anche all'eliminazione degli insensati platform-labirinti. Per quanto riguarda la sceneggiatura, possiamo solamente dire che il livello raggiunto dai Remedy rasenta l'incredibile. Una love story così noir, così tagliente, così decadente non si era mai vista. Ottimo engine, ottima trama, ottimo sistema di controllo, ottima grafica, ottimo audio, una localizzazione da film e la predisposizione ai MOD. Cosa volete di più, che vengo anche a casa a installarvelo?

HARDWARE

I requisiti minimi di sistema prevedono l'impiego di un processore a 800 MHz, accompagnato da almeno 64 MB di RAM e da una scheda grafica equipaggiata con 16 MB di memoria video. Per potervi davvero sollazzare con questo gioiellino avrete però bisogno di un processore da almeno 1 GHz, 256 MB di RAM e una scheda video con 32 MB di VRAM.

QUALITÀ/PREZZO
GRAFICA
SONORO
GIOCABILITÀ
LONGEVITÀ
CARISMA

90

REVIEW

Davide Comunello kylling@xenia.it

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Vuoi cercare dei compagni per giocare online? Visita la sezione FragZone di TGM Online!

SVILUPPATORE
Infinity Ward

PUBLISHER
Activision

DISTRIBUTORE
Leader

MULTIPLAYER
Assente

LOCALIZZAZIONE
Sottotitoli

PREZZO
€ 57,90

SITO
www.callofduty.com

CALL OF DUTY

Il generale George S. Patton aveva un motto ben chiaro in testa: "meglio combattere per qualcosa che vivere per niente..."

Durante l'assalto di Stalingrado, i coscritti russi condotti con la forza in prima linea furono probabilmente di parere del tutto diverso: d'altro canto, l'Armata Rossa non era esattamente abituata a operazioni architettate e pensate con scienza tattica, e i suoi assalti contavano sin troppo spesso sulla fiumana di carne da macello indirizzata verso l'obiettivo da fucili amici, puntati alle spalle per scongiurare qualche ultimo e improvviso "ripensamento". Per chi ha visto "Il nemico alle porte", simile descrizione di uno dei più importanti scontri della Seconda Guerra Mondiale non è una novità, e nemmeno lo deve essere stato per i programmatori della Infinity Ward, neonato gruppo di transfughi provenienti dagli stessi 2015 che crearono Medal of Honor. Con Call of Duty, infatti, i talentuosi hanno cercato di miscelare la tradizione iconografica del cinema di guerra con l'azione frenetica e arcade di un FPS, proponendo quindi un prodotto fondato essenzialmente sulla spettacolarità e la partecipazione emotiva del giocatore. Le tre campagne disponibili si preoccupano di attingere da un immaginario ben consolidato, e da situazioni evocative proposte da un genere sempreverde che ha saputo valicare i decenni con continui e rinnovati apporti creativi (non sarà forse perché la guerra stessa non conosce invecchiamenti di sorta?). Giocando a Call of Duty è facile farsi coinvolgere da situazioni già assaporate altrove (Band of Brothers, Dietro le linee nemiche e Salvate il soldato Ryan sono solo i primi esempi che mi vengono in mente): spesso, il gioco si svolge secondo i binari di un citazionismo continuo in grado di conquistare.

CALL OF DUTY È UN PRODOTTO FONDATO ESSENZIALMENTE SULLA SPETTACOLARITÀ E SULLA PARTECIPAZIONE EMOTIVA DEL GIOCATORE

TRE STORIE COME TANTE

I tre tronconi narrativi presentano altrettanti, distinti punti di vista della stessa guerra. Si comincia con Martin, soldato semplice della Centounesima Aviotrasportata dell'esercito americano, alla prese con un lancio nell'entroterra della Normandia il giorno del D-Day, per passare poi a Evans, sergente della Sesta Aviotrasportata inglese, impegnato in una serie di missioni di sabotaggio (compresa la cattura del famoso Pegasus Bridge). Il terzo e ultimo alter ego di cui dovremo vestire i panni è invece Alexei, un coscritto russo che da stordito e impaurito spettatore dell'assalto di Stalingrado diventa in poco tempo abile e valoroso soldato dell'Armata Rossa (quest'ultima è forse la campagna più godibile e atipica che si sia vista in questo genere di giochi).

▲ Diverse missioni catapulteranno il giocatore a bordo di mezzi e veicoli: questa rocambolesca fuga su un camion è opera del team britannico SAS.

▲ Nell'esercito russo non esistono ordini, bensì minacce di esecuzione: il povero cristiano servirà da esca per stanare i cecchini appostati nell'edificio collocato in fondo allo spiazzo.

Uno degli effetti più impressionanti e drammatici mai visti in un videogioco... direttamente dalle intuizioni di Spielberg, ecco le conseguenze di un'esplosione troppo ravvicinata...

L'impianto offerto da Call of Duty si configura come quello di un arcade molto coreografico e dotato di una certa sensibilità nei confronti del realismo, sempre che si sia abbastanza lungimiranti da selezionare un livello di difficoltà adeguato (il più semplice conferisce una resistenza ai colpi quasi divina): A partire dal comparto grafico per arrivare alla varietà e alla rappresentazione di armi e veicoli, tutto risulta assai credibile e apprezzabile. Tuttavia, giocando a CoD la vera sorpresa è un'altra... Contrariamente a quanto generalmente accade, nel titolo Infinity si è conferita un'importanza fondamentale al gioco di squadra e al reciproco aiuto che ogni soldato è in grado di fornire al suo prossimo. Non ci si aspetti di poter impartire chissà quali e quanti ordini ai propri compagni, dal momento che, in realtà, sarà tutto il contrario. In altre parole, più in fretta e meglio obbedirete ai vostri superiori, maggiori saranno le chance di portare a casa la pelle. L'obiettivo di CoD è proprio quello di calare nelle storie di soldati semplici che vivono situazioni più grandi di loro, in cui nessuno è un eroe e nessuno è in grado di cavarsela senza l'aiuto di una squadra. Grazie a una fitta sceneggiatura (quantomeno durante le missioni, visto che i filmati di intermezzo sono poveri sia per realizzazione che per numero) e a un sistema di scripting intenso ma mai invasivo, Call of Duty riesce perfettamente a centrare l'obiettivo della suggestione. Giocare e farsi trascinare dall'azione (e soprattutto dagli imprevisti) è una sensazione unica e impagabile, e consente persino di sorvolare su alcuni difetti facili da identificare. In primis, tratteremo di una questione piuttosto sorprendente, soprattutto pensando ai propositi dei programmatori e a quanto essi si siano focalizzati sul gioco di squadra. È quasi imbarazzante dirlo, ma non è che i propri commilitoni brillino per spiccata intelligenza o capacità tattiche. Infatti, capita che talvolta si debba assistere a scene non esattamente dignitose, come in alcune missioni in cui è richiesta l'eliminazione di obiettivi piazzando delle cariche esplosive: in quel frangente, può accadere che i poveri e ingenui soldati attendano il botto proprio nelle vicinanze del bersaglio. Fosse consentito di piazzare bombe ovunque capirei, ma nel caso specifico di un unico obiettivo da far saltare forse non si tratta di una prova brillante. Fatta eccezione per questi episodi (rari, peraltro), l'IA di Call of Duty si comporta

▲ **Il motore è potente e in grado di visualizzare numerose quantità di poligoni, ma difetta per dettaglio in alcune animazioni, come nel caso di caduta da parapetti o balconi.**

IL NEMICO ALLE PORTE

Le avventure di Alexei iniziano con la più grande e spettacolare scena di guerra che si sia mai potuta osservare in un videogioco: l'assalto a Stalingrado. Questa missione è un capolavoro di coreografia, sontuosità tecnica, programmazione e persino di fedeltà storica. Viviamola attraverso i suoi occhi! Da cittadino qualsiasi a coscritto in attesa di incontrare la morte, Alexei viene imbarcato su una chiatta in compagnia di commilitoni e severi ufficiali dell'Armata Rossa. La resistenza tedesca è agguerrita e le incursioni degli Stuka sulle navi russe allo sbando cominciano a sortire il loro effetto: ai lati della chiatta di Alexei, nelle esplosioni delle imbarcazioni si compiono i destini di altri soldati condotti a Stalingrado contro la propria volontà; addirittura, alcuni si gettano in acqua per trovare scampo, per essere poi uccisi dai loro stessi ufficiali in quanto traditori. Arrivato a riva, e dopo essere scampato al bombardamento della propria chiatta, Alexei comprende di essere quasi un condannato alla morte: a causa della mancanza di equipaggiamento, l'ufficiale gli consegna solamente una cartucciera. Il suo compito è quello di accompagnare il suo compagno dotato di fucile e raccoglierlo nel caso questi dovesse cadere. La corsa verso le trincee tedesche sulla collina di Stalingrado è ostacolata dai mitragliatori dei velivoli della Luftwaffe, i quali vuotano i caricatori su centinaia di soldati russi. Grazie all'aiuto e alle indicazioni di un sergente, esperto cecchino, Alexei riesce a rifugiarsi in una zona al riparo dal fuoco tedesco e dal supporto aereo: da qui può assistere in tutta sicurezza all'intervento degli obici russi collocati nelle retrovie. Una volta conclusosi il bombardamento, la strada per le rovine di Stalingrado e la Piazza Rossa può considerarsi spianata, e Alexei si accoda al resto dei sopravvissuti nel grigiore di una foschia che odora di morte e rovina.

FARSI TRASCINARE DALL'AZIONE (E SOPRATTUTTO DAGLI IMPREVISTI) È UNA SENSAZIONE UNICA E IMPAGABILE

▲ **In Call of Duty non c'è spazio per incertezza e superoismo solitario. Fate ciò che vi dicono, alla svelta e con precisione, e tornerete a casa tutti interi.**

▲ **Missione di infiltrazione e sabotaggio a bordo della corazzata Tirpitz. La copertura e i documenti falsi non ci reggeranno il gioco troppo a lungo...**

LE TRE CAMPAGNE DISPONIBILI SI PREOCCUPANO DI ATTINGERE DA UN IMMAGINARIO CINEMATOGRAFICO BEN CONSOLIDATO

▲ Un atterraggio di fortuna attende i SAS della Sesta Divisione Aviotrasportata. La destinazione? Pegasus Bridge, è ovvio!

▲ Ancora un millisecondo e si compiranno i destini di due uomini. Uno tornerà a casa in una bara.

REVIEW

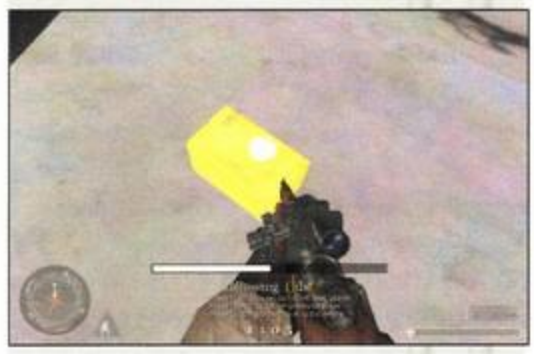
piuttosto bene. I soldati avversari hanno cura di cercare riparo, fuggire dal lancio di granate e di appostarsi dietro finestre e colonne per tentare di sorprendere il giocatore. Certo, in alcuni casi non è tanto l'IA quanto lo scripting a creare delle belle situazioni (infatti si tratta quasi sempre di eventi predeterminati dai programmatori), ma resta il fatto che la combinazione di questi due elementi è in grado di creare delle eventualità davvero sorprendenti. Gli esiti alterni dell'IA non compromettono dunque le potenzialità del titolo: lo studio sulle missioni, i loro obiettivi, l'elevato grado di spettacolarità registrabile e più in generale le qualità tecnica riscontrabile rendono CoD un vero tuffo nella Seconda Guerra Mondiale. La sua attitudine più rivolta alle atmosfere che al realismo potrebbe non piacere a qualcuno ed effettivamente fatico a immaginare un veterano degli FPS che si rallegra all'idea di trovarsi di fronte a percorsi praticamente obbligati, senza mai vedersi offrire alternative di una certa rilevanza. Se a questo aggiungiamo che non è nemmeno presente un inventario, la semplicità arcade di Call of Duty non potrà che emergere in tutta la sua interezza. Certo, si tratta del prezzo che i programmatori hanno dovuto pagare allo spettacolo, al coinvolgimento, all'immersione nell'avventura da loro preparata, ma qualche possibilità in più probabilmente non avrebbe guastato.

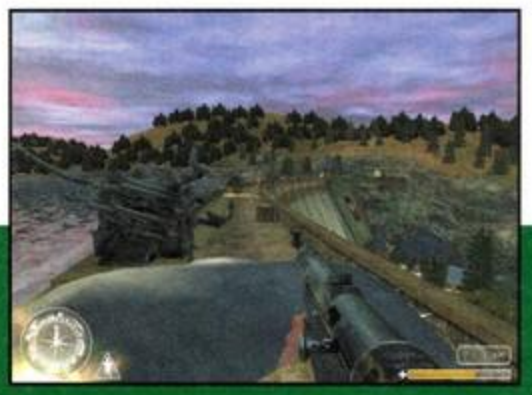
Per quanto riguarda l'azione vera e propria, tutto risulta semplice e immediato: gestire i movimenti del soldato è una questione di minuti, e ancor più facile è sfruttare i benefici offerti dall'accucciarsi o dallo stendersi a terra per migliorare l'accuratezza al tiro e mostrare meno superficie carnosa ai mirini tedeschi. Apprezzabile, infine, la mira "down the sight", cioè ottenuta avvicinando al volto la canna dell'arma che, al prezzo di una ridotta velocità di movimento, è in grado di fornire una

I CINQUE VOLTI DELLA GUERRA

A fronte della lunghezza non esattamente ciclopica della modalità single player, Call of Duty dispone di un'opzione multigiocatore assolutamente all'altezza della qualità generale del prodotto e piuttosto varia in termini di scelta. Le modalità introdotte prevedono i canonici Deathmatch e Team Deathmatch, ma anche l'atipica e interessante Behind Enemy Lines e le valide Search and Destroy e Retrieval. Le

ultime due sono a tempo e a turni: in Search and Destroy una squadra si dedicherà alla demolizione di un obiettivo, mentre l'altra sarà chiamata a difenderlo, esattamente come avviene in Assault di Unreal Tournament. Selezionando l'opzione Retrieval, invece, un gruppo avrà il compito di recuperare dei documenti e di riportarli nella propria zona franca, mentre il secondo contingente dovrà evitare che questo accada (avete presente l'Infiltration di Soldier Of Fortune 2? ndToSo). Behind Enemy Lines è invece un'eccezione molto interessante, del tutto simile a una caccia al topo, e mette gli Alleati in una scomodissima quanto divertente situazione: in qualsiasi mappa, essi si troveranno in netta inferiorità numerica e dovranno resistere a oltranza agli assalti dei giocatori dell'Asse. Questi ultimi disporranno di un radar che indicherà vagamente le posizioni avversarie: una volta individuato e ucciso un fuggitivo, il soldato nazista potrà passare dalla parte avversaria diventando una gallina in fuga. Il divertimento è assicurato e crea situazioni di confusione totale... inutile sottolineare quanto possa essere divertente essere nei panni di uno dei pochi braccati!





▲ La panoramica della diga da sabotare offre l'occasione per citare l'eccellente realizzazione dell'acqua, la vastità delle mappe e l'assenza di qualsivoglia clipping.

▼ Il ponte Pegasus è il teatro perfetto per una missione ai vertici quanto ad adrenalina e logoramento. L'azione è incessante e senza tregua, con continui tentativi tedeschi di accerchiamento.

▼ L'anticarro all'opera su un Tiger: i tedeschi stanno piombando da più lati, sia con la fanteria che mediante supporto cingolato!

OPERAZIONE "MOHAA KILLER"

Call of Duty non è probabilmente di un trionfo di originalità, né può vantare una struttura irreperibile altrove: anzi, in termini di varietà mostra sicuramente il fianco al più navigato MoHAA (il quale risulta avvantaggiato dal contributo di Spearhead e Breakthrough), anche se le sue innegabili doti lo rendono assai agguerrito e probabilmente preferibile al titolo Electronic Arts. Dico probabilmente perché c'è da tenere in considerazione un altro elemento: mentre Call of Duty svetta nel single player grazie alle sue peculiarità (l'estremo focus sul gioco di squadra o la cura senza precedenti riposta nelle atmosfere e negli eventi scriptati), nel multiplayer la sua unicità viene a perdere i suoi contorni così ben definiti e termina quasi col conformarsi all'offerta presente. In Rete, il coinvolgimento trasla dall'epica delle atmosfere pregne di cinematografia costruite ad arte alla frenesia, all'immediatezza e alla sostenuta tensione di una mappa che è a tutti gli effetti un'arena. In questo caso, diventano più importanti fattori come la giocabilità, lo studio sulle modalità disponibili, la dotazione di equipaggiamento e la bontà della progettazione dei livelli. In questo frangente, Call of Duty continua a eccellere, ma probabilmente le sue più grandi qualità passano in secondo piano, oscurate da dinamiche che devono soddisfare gli standard e i requisiti dell'FPS giocato in Rete. Ci si guardi dal considerarlo una copia di MoHAA: il titolo degli Infinity Ward rimane sempre se stesso e mantiene una personalità DOC, grazie alla particolare mira "down the sight", alla Kill Cam (introvabile in altri FPS), alle mappe ispirate, alla bella modalità Behind Enemy Lines; tuttavia, ciò non basta a renderlo il "MoHAA killer" che tutti si attendevano, almeno restringendo il campo d'osservazione al multiplayer. Il destino di Call of Duty è probabilmente già scritto... Alla fine scalzerà comunque il titolo EA secondo i principi dell'evoluzione naturale (basti considerare il reparto grafico, ad esempio), ma anche per esso si renderanno necessarie continue cure vitaminiche, se non altro per bloccare l'avanzata dei cheater che hanno sinora imperversato sui server di Allied Assault. Per gli Infinity Ward, la vera sfida consisterà proprio nell'efficace repressione.

CALL OF DUTY È UN VERO TUFFO NELLA SECONDA GUERRA MONDIALE

▲ Stalingrado in tutta la sua grigia rovina: un vero inferno perfetto per i cecchini.

buona quantità di soddisfazioni in termini di precisione di tiro, soprattutto se ci si trova col petto ben saldo a terra.

Per concludere, non può mancare un plauso alla confezione tecnica offerta da Call of Duty. Sia dal punto di vista grafico che da quello sonoro, siamo di fronte a un'ottima produzione, in grado di lasciare spesso e volentieri basiti di fronte allo spettacolo e all'affollamento di molti frangenti. In particolare, il motore derivato da Quake III Arena e quasi interamente riprogrammato dagli Infinity Ward si fa apprezzare per la sua potenza bruta piuttosto che per il dettaglio. Anche a una risoluzione dignitosa, come la 1280x1024, ogni effetto al massimo e filtro trilineare e anisotropico, nessun modello risulta particolarmente degno di encomio. È la resa globale che stupisce, soprattutto considerando l'elevato numero di elementi contemporaneamente presente su schermo. Fa da ottimo esempio l'assalto di Stalingrado che presenta 300 e più soldati lanciati all'attacco delle trincee tedesche. Beh, anche su un PC non esattamente potente abbiamo riscontrato solamente pochissime incertezze. Un ottimo e degnissimo risultato, che mi non fa rimpiangere la mancata "perfezione" dei modelli poligonali. Chiudo con il sottolineare il mio particolare apprezzamento per il commento sonoro: sperimentato su un impianto 5.1 piuttosto serio e "interpretato" da una Sound Blaster Audigy, Call of Duty è stato in grado di offrirmi emozioni mai sperimentate prima e un livello di coinvolgimento pari a quello di un buon film d'azione visto al cinema. Se questo non è spettacolo...

▲ Lavoro di copertura, mentre il sergente recupera un soldato ferito: da notare il puntamento "down the sight", utilizzabile con qualunque tipo di arma per una mira più precisa.

▲ La corazzata Tirpitz dispone anche di una mappa dedicata al multiplayer. La modalità giocata nella foto è la divertentissima Behind Enemy Lines.

Games Machine Star Player

COMMENTO

Call of Duty è un'esperienza di rara tensione emotiva: pur non essendo perfetto, costituisce senza dubbio la migliore e più coinvolgente rappresentazione videoludica dedicata alla Seconda Guerra Mondiale mai pubblicata sinora. Gli Infinity Ward hanno puntato tutto sul gioco di squadra, sullo spettacolo coreografico e sulla varietà di approccio garantita dalle tre campagne. Il risultato è un concentrato di adrenalina, dramma e azione che può vantare pochissimi concorrenti. Lo scripting che determina alcuni eventi è costante ma mai invasivo, la confezione tecnica risulta impeccabile (con poche eccezioni) e il commento audio non è altro che un'assordante ed eccezionale sagra di botti, esplosioni, urla e immersione targata EAX (a proposito, sareste dei folli a non procurarvi un impianto audio adeguato). Nel complesso, dunque, Call of Duty è un baraccone eccezionale, un connubio quasi perfetto tra la tradizione cinematografica del film bellico e l'offerta tecnologica del videogame. Tuttavia, non cercate chissà quali innovazioni nel suo gameplay. Fatta eccezione per la costante collaborazione coi propri compagni (peraltro non esattamente esenti da difetti nelle loro movenze) e per la spettacolarità dell'azione, non troverete alcuna particolare novità in grado di stabilire nuovi standard del genere. Ottimo infine il multiplayer, il quale consentirà a Call of Duty di farsi perdonare l'eccessiva brevità del gioco in singolo e di stemperare il conseguente dispiacere che ne trarrete (probabilmente non supererete le 8-10 ore di gioco). Da vivere con occhi e orecchie ben tese, tralasciando qualche piccola imperfezione.

HARDWARE

Per giocare con CoD avrete bisogno di un Pentium III a 700 MHz, 128 MB RAM e un scheda video dotata di almeno 32 MB RAM, del supporto Transform & Lighting e compatibile DirectX 9.0b. Lo spazio richiesto su hard disk ammonta a quasi 2 GB.

QUALITÀ/PREZZO
GRAFICA
SONORO
GIOCABILITÀ
LONGEVITÀ
CARISMA

86

REVIEW

Maurizio "Doc Bennet" Frascino fake@xenia.it

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Nella sezione Download di TGM Online trovi il primo Hidden&Dangerous, da scaricare gratuitamente!

SVILUPPATORE
Illusion Softworks

PUBLISHER
GoD GAMES

DISTRIBUTORE
CiDiverte

MULTIPLAYER
LAN, TCP/IP

LOCALIZZAZIONE
Completa

PREZZO
€ 39,99

SITO
www.hidden-and-dangerous.com

HIDDEN & DANGEROUS 2

Nella guerra che ha cambiato le sorti del mondo, una squadra di Servizi Aerei Speciali poté contare solo sulla propria fede e sulle proprie armi. Pazzi suicidi? "Non si tratta di morire per il proprio paese, bensì fare in modo che il nemico muoia per il suo."

Travolti e rilasciati dolcemente dal ciclone di Medal of Honor: Allied Assault, ci accingevamo ad accogliere sulle nostre scrivanie l'agognata scatola di Call of Duty, dopo aver consumato oltraggiosamente i settori dei nostri hard-disk che ospitavano la sua versione dimostrativa. Messi da parte, quindi, i prossimi cinquanta sesterzi da consegnare indirettamente ad Activision, nell'attesa decido di rigiocarmi l'ahimè corto Spearhead. E invece no, perché come un fulmine a ciel sereno mi vedo recapitare un eburneo cofanetto con inciso sopra Hidden & Dangerous 2: un miracolo?! Non certo per sfiducia nei confronti degli Illusion Softworks, sia chiaro, ma semplicemente per il fatto che solo una settimana prima, l'unico materiale disponibile al riguardo era un alquanto instabile review code che tutto faceva meno che funzionare a dovere, vuoi per la precarietà del codice, vuoi per il troppo efficace sistema di protezione. Così, in un misto tra curiosità e concitazione, installo la versione "da scaffale" e scopro immediatamente che è tutta un'altra musica: nessun problema di installazione, niente crash di sistema e pochissimi bug, dei quali parlerò più avanti. Stupefatto ancora una volta dai programmatori della Repubblica Ceca, configuro ad hoc la tastiera e mi lancio a cannone (questa ci stava proprio) nell'addestramento, giusto per prendere dimestichezza con le armi, con la guida e con la gestione del team in modalità tattica.

Come forse ricorderete, Hidden & Dangerous 2 prende vita da una forma profondamente modificata del motore grafico di Mafia, ai giorni nostri garanzia di indiscutibile qualità. Lo stesso modello fisico che faceva sbandare la nostra Lassiter, dunque, animerà sia le sporadiche escursioni a bordo dei veicoli presenti nel gioco (jeep, camion) che tutto il resto. Se già sapevamo di quanto fosse capace il suddetto engine tridimensionale, in H&D2 vedremo di meglio, affascinati dall'incredibile gestione degli spazi aperti e dalla flessibilità del modello "scalare" che lo

▼ I dettagli e l'arredamento degli interni sfruttano alla grande l'acclamato motore grafico di Mafia, che in questa nuova veste non mancherà di stupirci.

HIDDEN & DANGEROUS 2 PRENDE VITA DA UNA FORMA PROFONDAMENTE MODIFICATA DEL MOTORE GRAFICO DI MAFIA

▲ Dai freddi scenari norvegesi, pervasi dall'ostile gelo perenne...

▲ ... alle torride dune del Sahara, degne dei rettili più tenaci, gli uomini dei Servizi Speciali non temono confronti.

Abbiamo appena conquistato una preziosa oasi nel deserto, da difendere a tutti i costi nella successiva missione notturna. Notate le ombre e la complessità strutturale...

caratterizza. Tecnicamente parlando, il fenomeno dei poligoni che appaiono e spariscono all'orizzonte è praticamente assente, ben celato in alcuni casi da una leggera "fog of war" di atmosfera, opportuna e mai esagerata. Qualche trascurabile problema di clipping, inoltre, passerà sicuramente inosservato, sovrastato dall'imponenza del modello fisico e dall'incontestabile magnificenza degli scenari, vere e proprie "cartoline animate". Questo ben di Dio, tuttavia, non sembra essere assolutamente esoso in termini di requisiti hardware; considerate che su una macchina di potenza medio/alta (2 GHz, 512 MB RAM e GeForce 4 Ti 4200), giocando con una risoluzione di 1024 per 768 punti, il frame rate non è mai sceso sotto i 40 fotogrammi al secondo, nemmeno nelle situazioni più concitate. Abbandonando questo noioso discorso puramente tecnico, vado immediatamente a parlarvi del contesto storico in cui si sviluppa il gioco. Siamo nel 1941, e il secondo conflitto mondiale è in fervido sviluppo. Oltre agli eserciti convenzionali, gli alleati decidono di schierare in campo alcune squadre speciali, tra le quali spicca la SAS britannica. Inizialmente considerata come "uno spreco di uomini e materiali", ben presto la forza speciale porterà a segno dei duri colpi all'Asse nemico e i successi conseguiti costringeranno il mondo intero a ricredersi sulla validità di questi uomini super addestrati. Conoscono le più sofisticate tecniche di guerriglia, sanno utilizzare qualsiasi tipo di arma (anche quelle tedesche, ovviamente) e nel tempo libero masticano esplosivi. I soldati degli "Special Air Services" operano in squadriglie dal numero ristretto, in assoluta invisibilità, dietro le linee nemiche. Corrono rischi terribili, ma come tutti sanno, a un grosso rischio è legato un grande guadagno, e ciò vale anche in ambito bellico. Hidden & Dangerous 2 vi assegnerà nientemeno che un manipolo di questi straordinari uomini, da gestire nel migliore dei modi. Sicuramente

Presto scoprirete il potere devastante di una mitragliatrice MG-42. Il suo peso, tuttavia, ne inibisce il trasporto durante le missioni.

▲ **Suicidio di massa dei tedeschi oppure ho piazzato ottimamente il mio Tenente Harris? Chissà cos'è successo, da queste parti, mentre controllavo il dottor Bennet...**

▲ **No, non è uno screenshot di Vietcong. Siamo in Birmania, parecchi anni prima del 1967, ma l'odore di polvere da sparo e l'opprimente percezione di pericolo sono esattamente le stesse.**

ENIGMA E LE BOMB MACHINE

La più celebre delle macchine cifranti del XX secolo è certamente "ENIGMA", usata dall'esercito e dalla marina tedesca durante la Seconda Guerra Mondiale. Una fama paradossalmente dovuta al suo fallimento ne fa una sorta di Titanic della crittografia. In effetti, già nel 1932 i matematici polacchi Marian Rejewski, Henryk Zygalski e Jerzy Rozicki erano riusciti a forzare l'Enigma e a ricostruire una copia della macchina stessa sfruttando una grossa leggerezza dei cifratori tedeschi. Furono utilizzati anche vari dispositivi meccanici utili per ricostruire velocemente il messaggio segreto: il ciclometro, i fogli perforati e le "bomb machine" usate in seguito anche dagli inglesi. Il 25 luglio 1939 nell'imminenza dell'attacco tedesco alla Polonia si tenne a Varsavia una riunione tra gli uffici cifra polacchi, francesi e inglesi, nella quale i polacchi misero a disposizione degli alleati i loro metodi per forzare Enigma.

Nello stesso anno gli inglesi avevano trasferito nel villaggio di Bletchley Park, a metà strada tra Oxford e Cambridge, la sede del loro servizio di decrittazione, noto con il nome di Ultra. È singolare che Rejewski, nel frattempo fuggito in Francia, non sia mai stato invitato a partecipare a questo progetto. Partecipava invece attivamente a Ultra il matematico inglese Alan Turing (1912-1954), noto soprattutto come padre dell'informatica teorica per la sua ideale macchina di Turing, che creò nuove e più efficienti bombe crittologiche così che l'Enigma fu nuovamente e sistematicamente forzata (nel 1942 si arrivò a decrittare più di 80000 messaggi cifrati tedeschi al mese). Questa impresa restò per molti anni coperta dal segreto militare e solo a partire dal '70 cominciò a emergere la vera storia di Enigma e della sua decrittazione (e non è inverosimile che non tutti i dettagli siano stati resi pubblici). In particolare il ruolo dei polacchi fu riconosciuto pubblicamente solo nel 1989 in un discorso a Danzica dell'allora Presidente USA George Bush Senior. L'aver forzato, sin dall'inizio della guerra, Enigma (nonché altri cifrari tedeschi e giapponesi) fu un fattore di grande importanza per la vittoria degli anglo-americani nella Seconda Guerra Mondiale.

Fonte: http://www.liceofoscarini.it/studenti/crittografia/

I SOLDATI DEGLI "SPECIAL AIR SERVICES" OPERANO IN SQUADRIGLIE DAL NUMERO RISTRETTO

PASSARE DALLA VISUALE IN TERZA PERSONA A QUELLA IN PRIMA (E VICEVERSA) È TALMENTE INDOLORE CHE POTRETE FARLO IN OGNI MOMENTO

▲ **Durante lo svolgimento di questa missione, i riferimenti alla pellicola di Terrence Malick (La Sottile Linea Rossa) si sprecheranno. Fateci caso!**

saranno ammesse delle perdite, ma tenete sempre presente che il vivaio è limitato, e perdere un uomo al culmine della sua carriera militare sarà così fastidioso da dover ricorrere al salvataggio precedente, posso garantirvelo. Non a caso, per tutte le missioni ho cercato di mantenere invariata la quartina di operazione, sia perché mi sono subito affezionato ai loro nomi che per motivi puramente strategici, legati alla crescita professionale di ogni membro (segnalata a ogni fine missione). Un po' come accade in Ghost Recon, se vogliamo fare un esempio.

Il secondo capitolo di H&D possiede un pregio forse inestimabile: può essere giocato diversi modi, a seconda dell'attitudine del giocatore. In nessuno dei casi, tuttavia, verrà snaturata l'essenza che il titolo ci vuole proporre. Dico questo poiché è capitato che alcuni giochi venissero propinati come first person shooter affrontabili in terza persona o viceversa, per poi scoprire che la giocabilità, in uno dei due casi, crolla inevitabilmente a causa delle lacune del motore grafico o per colpa di una pessima interfaccia di gioco. Per fortuna nel caso di H&D2 ciò non accade, e passare dalla visuale in terza persona a quella in prima (e viceversa) è talmente indolore che potrete farlo in ogni momento, senza paura di perdere i punti di riferimento e senza subire quel lieve senso di disorientamento che si sperimenta con altri titoli. Personalmente prediligo la visuale in soggettiva, ma ammetto di aver più volte utilizzato durante il gioco anche quella in terza persona, forse per ammirare il portamento dell'alter ego e per godere appieno di alcuni scenari, davvero fuori parametro. Quando parlavo poco fa dei "diversi modi" in cui può essere giocato, però, non mi riferivo solo al disinvolto cambio di visuale, ma alla preziosa "modalità tattica" offerta dal prodotto degli Illusion Softworks. Tale caratteristica permette di passare istantaneamente da una direttiva d'azione – classica degli action shooter – a un sistema di gestione tattico/strategico. Questo significa che con la sola pressione del tasto "T", H&D2 si trasforma istantaneamente in un gioco alla Platoon o qualcosa di fortemente simile. La modalità tattica, in effetti, mette a disposizione una serie di strumenti utili per pianificare nei minimi dettagli le azioni che i soldati dovranno compiere, dai banali ordini di spostamento, tramite waypoint, ai più sofisticati segnali di "stop and go" necessari a coordinare una serie precisa di eventi. Grazie a una visuale dinamica "a volo d'uccello" (con telecamera manovrata dall'utente), sarà possibile gestire l'intera operazione dall'alto, pianificando l'azione da portare a termine o addirittura l'intero svolgimento della missione (come accade durante il briefing dei giochi della serie Tom Clancy, tanto per intenderci). Un'ultima peculiarità legata al sistema, ci permette di scegliere tramite un'icona se "congelare" l'azione durante la pianificazione, oppure se far eseguire gli ordini in tempo reale ai nostri uomini, rendendo a tutti gli effetti H&D2 nientemeno che un "ARTS" (Action Real Time Strategic, termine appena coniato dal sottoscritto)(molto cool... complimenti. ndToSo). Riassumendo il concetto in poche parole, si può affermare che il titolo contiene due giochi in uno. Anzi, se consideriamo l'aspetto first/third person shooter, arriviamo a tre distinte modalità di gioco...

In quest'ultimo paragrafo si discuterà dell'intelligenza artificiale, delle armi e del sonoro. Cominciamo dalla prima, che si attesta su un livello più che buono, sia per quanto riguarda l'AI "alleata" (in entrambe i sensi) che quella nemica. Le routine di AI non presentano difetti particolari, a parte qualche sporadico "incarta-

IL COMMENTO DELL'ALEX

Hidden & Dangerous 2 mi è piaciuto. Devo dire che, a causa dei tempi editoriali a cui siamo sottoposti, finirlo così in fretta è stato un po' stressante (anche perché le missioni non sono certo né poche né facili), però me lo sono goduto. Ho trovato l'ambientazione più che soddisfacente sia a livello grafico che sonoro, per quanto riguarda i luoghi, le divise, le armi (chi di voi non ha mai imbracciato un M1 Garand?) e i militari. Le missioni sono strutturate bene e offrono diverse possibilità di risoluzione, specialmente dopo essere state giocate più di una volta ed è interessante come, in molti casi, sia possibile passare con ottimi risultati da un approccio da far west a uno da spec-ops e viceversa, adattando chiaramente anche la tattica dei propri militari. Molto interessante giustappunto la modalità tattica, seppur porti via un po' di tempo per essere appresa alla perfezione e non sia esente da qualche problema (per esempio il fatto che muri e alberi non siano "incorporei": per dare istruzioni a un incursore di salire all'ultimo piano ho dovuto farmi tutta la tromba delle scale...). Ho trovato in generale piuttosto buona anche l'intelligenza artificiale sia degli amici che dei nemici, nonostante i primi in alcuni casi si siano esibiti nel classico "Corro per 10 minuti contro un paletto", oppure nel meno conosciuto ma altrettanto apprezzato "Corro incontro al nemico perché oggi mi sento Supermaaaargh". I secondi, invece, di quando in quando non reagiscono minimamente alla visione dei compagni morti ma si sa, tra i commilitoni c'è sempre qualcuno di antipatico, no? Ci sono anche poche e piccole imperfezioni tecniche (come la mancanza di un effetto di "caduta" del proiettile, quando si spara a grande distanza), ma dipendono tutte da dove si pone il confine tra gioco e simulazione. E a un certo punto ci si deve pur fermare a favore del primo, giusto? Inoltre sono compensate da alcune chicche come l'effetto dei proiettili di rimbalzo, per esempio. Il fatto poi che ci siano così tante missioni rigiocabili da soli o in modalità Carneficina rende H&D2 anche piuttosto longevo - senza contare la modalità multiplayer online, chiaramente...

▲ **Non fatevi ingannare dall'aspetto semi-comico dei miei commilitoni pinnuti. I loro Sten Mk 2 e la loro infallibile mira sono una combinazione letale, a prescindere da come sono vestiti.**

▼ **Da questa foto è possibile intuire la completezza e validità della modalità tattica, forse un po' scomoda da gestire ma assolutamente interessante.**

▼ **Chi ha mai detto che le guerre si vincono solo grazie agli uomini? Questa graziosa fanciulla, non a caso, darà un'incisiva svolta alla campagna degli Alleati.**

mento" sugli ostacoli trovati durante il cammino. Statisticamente mi è capitato due volte in sedici missioni che un soldato si bloccasse da qualche parte, nonostante avessi impartito l'ordine di seguirmi. Uno dei due casi è perdonabile, l'altro un po' meno (praticamente il dottor Bennet mi si è incastrato sull'unico ceppo presente in un villaggio della foresta birmana). Una cosa che mi ha leggermente infastidito, invece, riguarda la "cecità" dei tedeschi di fronte ai cadaveri dei propri commilitoni; a questo punto mi chiedo a cosa serva la possibilità di trasportare un corpo da un punto ad un altro, magari per nasconderlo. Che la taratura della loro arguzia cambi in base alla tipologia di missione? Spostiamo velocemente il discorso sulle armi, che sono tante, dal comportamento verosimile e realizzate con estrema cura; mi è parso mancare il calcolo balistico della traiettoria dei proiettili su cui si discuteva a Monaco, durante la presentazione Gathering, ma credo che il commento dell'Alex, su queste pagine, esprima al meglio anche la mia opinione al riguardo. Denominatore comune di molti giochi, infine, la quasi totale inutilità delle armi leggere, che nel nostro caso comprendono ben cinque tipi di pistole e due lame. Tanto di cappello per lo sforzo realizzativo, ma in fin della fiera ci si renderà conto di aver sparato in tutto sì e no una cinquantina di colpi di pistola, non di più. Ottima l'implementazione delle postazioni fisse, che una volta tanto non sembrano messe lì a caso, e ultimo piccolo neo riguardante i fucili con ottica: il rinculo, in modalità "zoom" (ma solo in questa modalità, sia chiaro), è completamente assente. Questo facilita parecchio la correzione nei tiri successivi al primo, che rendono uno Springfield o un Enfield MK-4 degli infallibili strumenti di assassinio a distanza. Concludo parlando dell'apparato sonoro, frutto di uno sforzo di ricerca immane da parte degli sviluppatori (se potete, date un'occhiata al sito ufficiale, nella sezione "Quartier Generale - Le armi"), che hanno assegnato l'arduo compito della realizzazione della colonna sonora al compositore Michal Szlavik e campionato a dovere tutti i rumori prodotti dalle armi vere. Il doppiaggio, invece, in alcuni frangenti non eccelle in qualità, ma sostanzialmente si assesta su buoni livelli. Ora scusatemi, ma la tanto attesa Operazione Overlord mi sta aspettando. Auf wiedersehen!

LE ROUTINE DI AI NON PRESENTANO DIFETTI PARTICOLARI, FATTA ECCEZIONE PER QUALCHE SPORADICO BACO

▲ La meraviglia degli interni vi tratterrà in queste strutture più del necessario. D'altronde, com'è possibile non fermarsi ad apprezzare la qualità di tali texture? Semplicemente maestoso.

NASCOSTO E GIOCOSO IL CONTEST PER IL FORUM!

Pare che i tedeschi si annoiassero un po', tra le umide mura dei loro fortilizi e nelle strette stive delle navi da guerra. A parte le scene in cui si vedono i camerati nazisti giocare a carte, mi è capitato di trovare altri due "giochi da tavolo" abbandonati in qualche modo (questo fino alla quindicesima missione). In questo piccolo box vorrei quasi lanciare un appello, al quale potrebbe seguire una tranquilla discussione sul nostro forum di TGM Online. Che ne dite di scoprire assieme quanti e soprattutto quali giochi da tavolo sono stati rappresentati e "nascosti" in H&D2? Buona caccia!

COMMENTO

Hidden & Dangerous 2 è indubbiamente un bel gioco, degno successore del primo impegnativo capitolo. Tutt'altro che priva di sostanza, la produzione di ottima fattura afferma lo status quo degli Illusion Softworks, veri e propri artisti contemporanei della programmazione. Se alla fine volessimo cercare difetti a tutti i costi, la voce dell'obiettività metterebbe in discussione la macchinosità di alcune missioni e il ruolo decisamente troppo "importante" del cecchino, esattamente come succedeva nel primo episodio (quest'ultimo può anche non essere considerato un "vero" difetto).
Non dimentichiamoci, tuttavia, che la simulazione si basa su una serie di livelli (23 in tutto) da portare a termine con solo quattro uomini (al massimo), dietro le linee nemiche, che nella maggior parte dei casi coincidono con l'eliminazione fisica dell'intero contingente avversario. Tutto viene reso ancora più spettacolare e piacevole dalle innumerevoli varianti, rappresentate dalle missioni sotto copertura e da altre operazioni "speciali", che impegnano il giocatore nella guida spericolata di una jeep o in un furioso cannoneggiamento a bordo di un bimotore. Veri e propri pilastri della longevità, infine, sono le diverse modalità di (ri)gioco in single player (Campagna, Lupo Solitario, Carneficina) e l'immancabile controparte multiplayer, che potrebbe rivelarsi un ulteriore chiave di successo legata al prodotto.
Hidden & Dangerous 2 è un gioco da comprare e da gustare lentamente, missione per missione, scegliendo parsimoniosamente il vostro equipaggio e il vostro equipaggiamento. Non è un titolo facile e immediato, piuttosto una saporita pietanza da buongustai...

HARDWARE

Il gioco richiede un sistema operativo Windows (98/ME/2000Pro/XP), processore Intel o AMD a 1 GHz, 128 MB di RAM, 2.4 GB di spazio su disco, un lettore CD/DVD-ROM 4x, una scheda grafica con 32 MB di memoria (Direct3D e DirectX 8 compatibile), una scheda audio DirectX 8 compatibile, una tastiera e un mouse.

QUALITÀ/PREZZO
GRAFICA
SONORO
GIOCABILITÀ
LONGEVITÀ
CARISMA

88

Games Machine Star Player

▲ Scusate la tenebrosità della foto, ma le missioni subacquee sono assolutamente degne di nota. Sullo sfondo, si intravede un utilissimo mini sommergibile SBS britannico.

▲ Una variante delle operazioni di terra. A bordo di un Ju 88, dovremo difenderci da un imponente attacco aereo utilizzando le quattro postazioni di tiro.

Daniele "Tamaboke" Tamagni tamaboke@xenia.it

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Sei un appassionato del multiplayer? La sezione FragZone ti sta aspettando su TGM Online!

SVILUPPATORE
Stainless Steel

PUBLISHER
Activision

DISTRIBUTORE
Leader

MULTIPLAYER
LAN, TCP/IP

LOCALIZZAZIONE
Manuale, sottotitoli

PREZZO
€ 60,00

SITO
www.empiresrts.com

EMPIRES: DAWN OF THE MODERN WORLD

Avete mai sognato di guidare una civiltà durante la propria evoluzione, partendo dal medioevo e arrivando alla Seconda Guerra Mondiale? Se la vostra risposta è "arrivi tardi, è dai tempi di Age of Empires che mi diverto a farlo", allora avete probabilmente centrato il punto.

In effetti, Empires: Dawn of the Modern World non si presenta certo come un prodotto particolarmente innovativo rispetto a strategici come Age of Empires ed Empire Earth. I più attenti di voi avranno persino notato qualche lieve somiglianza nei titoli dei tre giochi in questione... Beh, in effetti la cosa non è dovuta solamente alla scarsa fantasia degli sviluppatori, ma anche al fatto che il game designer dei tre "Empires" è sempre lo stesso: Rick Goodman. È cambiato dunque il titolo del gioco, è cambiato il team di sviluppo, ma il vecchio Goodman continua a dedicarsi a quella che sembra essere la sua vocazione: gli strategici in tempo reale ad ambientazione storica. Ma ci sarà ancora qualcosa da aggiungere a questo prolifico genere?

EMPIRES COPRE UN PERIODO CHE VA DAL 950 AL 1950, TOCCANDO CINQUE DIFFERENTI ERE STORICHE

Non sarà la Normandia, ma anche questo sbarco sulle coste di Palermo non è proprio un'impresa da poco, considerata l'accanita resistenza tedesca.

▲ Siamo alla prima missione della campagna di Corea, e ci viene richiesto di distruggere questo accampamento nemico con un pugno di uomini. Se il buongiorno si vede dal mattino...

▲ Il nostro campo base durante un momento di tregua, tra un bombardamento e l'altro; le icone che riempiono lo schermo ci permettono di accedere velocemente alle costruzioni e ai potenziamenti disponibili.

VEDIAMO UN PO' COSA CI ATTENDE...

Innanzitutto, Empires copre il periodo storico che va dal 950 d.C. fino al 1950, toccando cinque ere differenti (Medieval Age, Gunpowder Age, Imperial Age, World War I e World War II). Rispetto ad altri titoli, questo periodo potrebbe sembrare ristretto e riduttivo, ma, a conti fatti, permette invece di concentrare al meglio l'attenzione del giocatore, senza disperderla in troppi cambi di ere, di strutture e di unità, permettendoci così di imparare a utilizzare al meglio il "poco" a nostra disposizione. Le civiltà utilizzabili sono ben nove, ognuna disponibile, però, in determinate ere storiche. Non vedremo dunque gli americani durante il medioevo, così come la Cina non prenderà parte alle due Guerre Mondiali, per fare qualche esempio. In questo modo si riescono a evitare i ridicoli paradossi temporali tristemente noti dai tempi di Civilization (cavalieri che combattono contro carroarmati e compagnia bella).
Ad aumentare la longevità del prodotto ci pensano le tre campagne di gioco presenti, che ci faranno rivivere la lotta per il trono di Riccardo Cuor di Leone, le guerre coreane del comandante Yi Sun-sin e l'avanzata africana del generale Patton. Ognuna delle tre campagne potrà essere giocata separatamente dalle altre, cominciando da quella che preferite.

La modalità multiplayer mette a disposizione dei giocatori numerose opzioni con cui personalizzare le proprie sfide, garantendo un divertimento duraturo.

Ad attenderci troveremo delle missioni varie e riflessive, che molto raramente richiederanno il solito "costruisci una base e annienta il nemico", quanto piuttosto un uso ragionato delle poche risorse a nostra disposizione.
Non è inoltre inusuale incappare in missioni composte da più "livelli", dove gli obiettivi muteranno con il passare del tempo; se, da una parte, questi colpi di scena rendono le missioni interessanti, dall'atra limitano le nostre previsioni strategiche. Mi è capitato più di una volta di dover ricominciare una missione perché l'arrivo di un nuovo nemico rendeva le mie difese inadeguate, oppure di attaccare, in preda alla disperazione, un accampamento particolarmente protetto, sperando nell'arrivo di rinforzi inaspettati (speranza non sempre ben riposta). Inoltre, alcune missioni sembrano essere risolvibili in un solo modo, senza dare grande spazio alla fantasia strategica dei giocatori, e questo potrebbe risultare frustrante alla lunga, soprattutto considerando che il gioco è difficile. Molto difficile. In effetti, credo di poter tranquillamente affermare che il titolo in questione sia studiato e tarato per un pubblico già esperto di strategici in tempo reale, mentre un novellino farà fatica a superare persino la prima missione! Personalmente, in quanto amante delle sfide impegnative, ritengo che un po' di difficoltà non sia necessariamente un male, ma forse sarebbe stato meglio usare una curva di apprendimento un po' più soft.
Graficamente parlando, Empires non brilla più di tanto in mezzo ai vari Warcraft e Command & Conquer, ma il motore del gioco svolge decentemente il proprio lavoro, regalandoci un mondo tridimensionale credibile e relativamente proporzionato e delle unità ben dettagliate, facilmente

Una delle frequenti sequenze di intermezzo, realizzate con il motore grafico del gioco. Peccato che il risultato non sia dei migliori...

POTENZIAMENTI STRATEGICI

In Empires i potenziamenti giocano un ruolo strategico molto importante, che si rivelerà spesso la chiave per la vittoria contro un nemico quasi sempre numericamente superiore.
Gli upgrade, com'è consuetudine, vengono ricercati in apposite strutture, ma, diversamente da quanto accade in altri strategici, non entreranno in gioco immediatamente. Quando avremo terminato la nostra ricerca, il corrispondente potenziamento apparirà tra le icone poste nella parte superiore dello schermo, pronto a essere utilizzato. Quando vorremo impiegare il nostro upgrade, dovremo scegliere anche su che tipo di unità utilizzarlo... per fare un esempio, avendo a disposizione un potenziamento all'armatura, dovremo decidere se assegnarlo alla nostra fanteria, alla cavalleria oppure agli arcieri. Una volta utilizzato, tutte le unità del tipo prescelto otterranno tale bonus, variando notevolmente le proprie capacità in combattimento. A ben vedere, questa scelta apre notevoli orizzonti strategici... Discorso simile anche per i poteri speciali, ricercati nelle università e impiegabili a nostro piacimento. Similmente ai quando accadeva in Age of Mythology con i poteri divini, i poteri speciali potranno potenziare temporaneamente le nostre unità, danneggiare quelle nemiche, ripristinare l'energia dei nostri combattenti e molto altro ancora, a seconda della civiltà e del periodo storico considerato.

IL GIOCO È TARATO PER UN PUBBLICO GIÀ ESPERTO DI STRATEGICI IN TEMPO REALE

▲ Questa coreografica cittadella orientale sarà il nostro ultimo bastione di difesa contro il soverchiante esercito giapponese.

▲ La nebbia che nasconde il territorio inesplorato conferisce al panorama un aspetto quasi onirico, confondendoci spesso le idee.

▼ Eccoci alle prese con un bello scontro navale! I riflessi dell'acqua sono uno degli effetti grafici più riusciti del titolo.

COMMENTO

Empires è un gioco niente male... vario, ragionato e ricco di potenziamenti e abilità speciali per le proprie unità. Purtroppo, però, non offre nulla che il giocatore medio non abbia già provato in altri titoli, e si limita a prendere ispirazione a destra e a manca, e a modellare il tutto su una nuova veste grafica, peraltro non particolarmente entusiasmante. In altre parole, l'intero prodotto dà una sensazione di deja vu. Tuttavia, alla fine quello che conta veramente è il divertimento, e in effetti su questo aspetto Empires riesce a imporsi in maniera egregia, offrendo ore di sfide impegnative sia con le campagne che con la modalità multiplayer, vero cavallo di battaglia del gioco. Una volta che ci si trova contro altri sette avversari umani, l'accurata ricerca storica e la varietà delle ambientazioni lasciano il posto alla strategia più pura, ai combattimenti frenetici e agli upgrade più spettacolari, alcuni dei quali ricordano quasi i poteri divini di Age of Mythology. Se avete amato alla follia Empire Earth, allora state certi che apprezzerete anche Empire: DotMW, altrimenti consideratelo un gioco carino, ma destinato a non lasciare il segno.
Per concludere, sappiate che Rick Goodman ha intenzione di rilasciare altri giochi della serie Empires che coprano il periodo storico mancante, per cui non ci resta che sperare che la Stainless Steel abbia fatto tesoro di questa esperienza.

HARDWARE

Per giocare a Empires avrete bisogno di almeno un Pentium III a 600 MHz, 128 MB di RAM, una scheda acceleratrice da 32 MB e 900 MB di spazio libero su disco. Il gioco supporta Windows 98/ME/2000/XP.

QUALITÀ/PREZZO
GRAFICA
SONORO
GIOCABILITÀ
LONGEVITÀ
CARISMA

80

distinguibili tra loro (quello che invece ho fatto fatica a riconoscere sono le strutture, alcune delle quali si somigliano forse un po' troppo). L'inquadratura, come al solito ormai, è ruotabile e zoomabile a piacere, e potremo persino impostarla in modo che segua automaticamente una determinata unità - non è fondamentale, ne convengo, ma a volte risulta comodo. Per contro, ho avuto qualche problema a trovare una visuale che offrisse il giusto compromesso tra spettacolarità e praticità, e, una volta trovata, non mi sono più mosso da lì.
I paesaggi non fanno gridare al miracolo, anche se devo ammettere che alcuni effetti - come, ad esempio, i riflessi dell'acqua - sono veramente belli a vedersi. Voto negativo anche per la "fog of war" che copre la parte di mappa ancora inesplorata: l'effetto nebbia è reso sì bene, ma a volte si ha l'impressione di essersi smarriti nel nulla, con gli edifici che compaiono magicamente dalla nebbia solamente quando ci si trova a pochi passi da essi.
Le sequenze di intermezzo sono realizzate con il motore del gioco, ma la qualità si rivela insufficiente a causa dello zoom ravvicinato, specialmente negli ambienti interni. Il fatto che queste sequenze siano molto frequenti e lunghe non aiuta di certo, considerando anche che costringono a numerosi caricamenti.
Ho volutamente tenuto la parte multiplayer per ultima, perché è proprio qui che il gioco dà il meglio di sé: fino a otto giocatori possono sfidarsi in accese battaglie all'insegna della strategia e dello sviluppo tecnologico, e le opzioni configurabili per personalizzare le partite sono veramente molte.
In particolare, sono presenti due modalità di gioco: Action ed Empire Builder. La prima pone l'enfasi sul combattimento e sulle strategie belliche, mentre la seconda, più innovativa, premia una posizione difensiva e produttiva, rendendo molto difficili i cosiddetti "rash fulminei", con i quali si cerca di eliminare il nemico prima che possa preparare le proprie difese. Come spesso accade in questi casi, un bello sfidone a otto è quanto di più divertente possa esistere...
Infine, la Stainless Steel offre, incluso nel gioco, un editor di missioni e di campagne, che, per quanto completo, si rivela ben poco pratico e maneggevole, poiché i menu di creazione tendono a invadere quasi tutto il video, relegando la finestra della mappa in lavorazione a un semplice "ritaglio" di schermo.

A capo di un gruppetto di monaci e di guerrieri, ci avviciniamo timorosi alla base giapponese, sperando in qualche rinforzo inaspettato.

NELLA MODALITÀ MULTIPLAYER IL GIOCO DÀ IL MEGLIO DI SÉ, OFFRENDO MOLTE OPZIONI PER PERSONALIZZARE GLI SCONTRI

▲ Lo scomodo editor di missioni incluso nel gioco: i comandi occupano buona parte dello schermo, lasciandoci solo una ristretta finestra per modificare la mappa.

▲ Un classico: il nostro ingegnere ha appena conquistato un edificio nemico, ponendolo sotto il nostro diretto controllo.

Games Machine Star Player

Stampa un incredibile backside 5 in faccia alla stampa, manda fuori di testa lo sponsor e ridicolizza un amico che fa snow a 5000 chilometri di distanza.

Microsoft game studios

Amped2 non teme di definirsi la più grande esperienza di freestyle per terra, per mare e per aria. Fai snow con i migliori rider di tutto il pianeta su Xbox *Live*™, e fai viaggiare anche la linguaccia mentre ti spari un run via l'altro. Puoi giocare con i tuoi amici, oppure sfidare qualche esagerato su XSN Sports e prenderti il gusto di scioccarlo. E intanto hai 300 brani di indie music che accompagnano le tue vittorie. Stavolta puoi davvero snowbordare a fianco dei veri professionisti e provare anche lo snowskate, il nuovo sport invernale. Tutte le piste sono nelle tue mani. Quanto "spacchi" dipende da te!

XSN SPORTS

XBOX LIVE

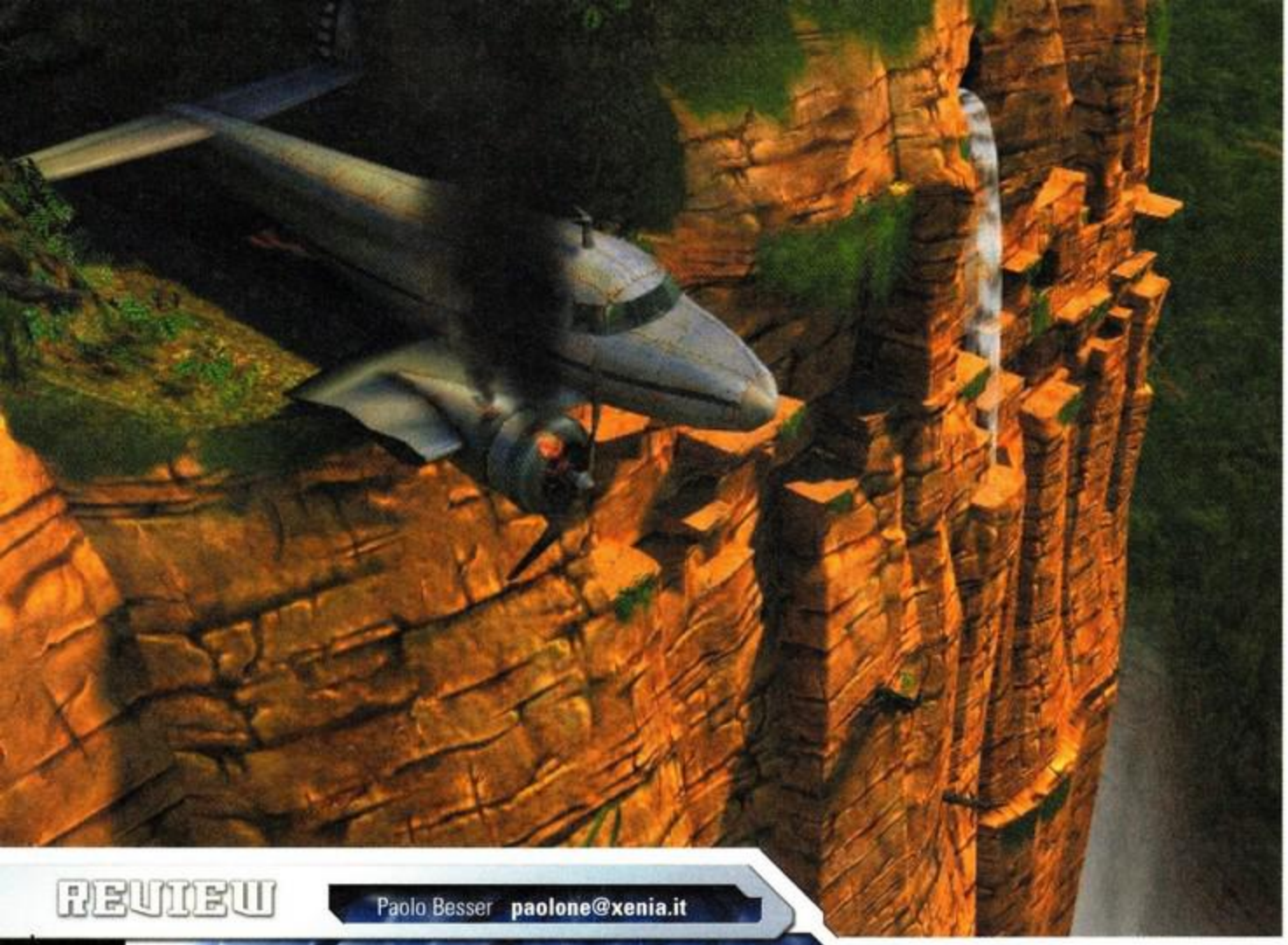
amped 2

XBOX

it's good to play together

xbox.com/amped2

© 2003 Microsoft Corporation. Tutti i diritti riservati. Microsoft, Amped, Xbox, i loghi Xbox, il logo XSN sports, il logo Microsoft Game Studios, e Xbox Live sono marchi depositati o registrati di Microsoft Corporation negli Stati Uniti e/o in altri Paesi. L'icona relativa alla classificazione è un marchio registrato dell'Interactive Entertainment Ratings Board. I nomi di prodotti e società reali qui citati possono essere marchi registrati dei rispettivi proprietari.



Paolo Besser **paolone@xenia.it**

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Cerchi filmati, screenshot e altro materiale su Broken Sword 3? Trovi tutto su TGM Online!

SVILUPPATORE
Revolution Software

PUBLISHER
THQ

DISTRIBUTORE
Halifax

MULTIPLAYER
Assente

LOCALIZZAZIONE
Completa

PREZZO
€ 46,50

SITO
www.revgames.com

BROKEN SWORD 3

IL SONNO DEL DRAGO

A sei anni di distanza dal secondo episodio di Broken Sword, George Stobbart e Nico Collard tornano a risolvere enigmi sui nostri computer. E lo fanno con una grafica e un'impostazione tutta rinnovata. Sarà il futuro delle avventure grafiche o l'ennesimo buco nell'acqua?

In una giornata di sole come tante altre, due avvenimenti di cronaca spicciola faticano a guadagnare i riflettori dei media. In Congo un piccolo aereo bimotore precipita in mezzo alla foresta, terminando la sua corsa sull'orlo di un burrone. A bordo, illesi, ci sono l'avvocato George Stobbart e il suo fidato amico Harry, pilota del velivolo. I due sono stati sorpresi da un'improvvisa quanto bizzarra tempesta, apparsa quasi dal nulla, a ciel sereno. Non è la cosa più normale di questo mondo, e del resto non sono tanto normali neppure i brevi terremoti che continuano a imperversare un po' ovunque, da qualche tempo a questa parte...

Contemporaneamente a Parigi, a migliaia di chilometri di distanza, un giovane hacker tremebondo e brufoloso attende la giornalista che lo verrà a intervistare, ma a fargli visita per prima non sarà la bella Nicole Collard, bensì una spietata assassina che non ci penserà due volte prima di ornare il pavimento con il suo cervello. I due fatti, apparentemente, non hanno alcun nesso tra loro, eppure c'è un filo invisibile che li collega, così come collega anche le vite e le vicende dei due protagonisti. Il filo di una lama spezzata.

UNA NUOVA DIMENSIONE

Broken Sword 3 è un'avventura grafica. Un gioco che premia l'astuzia e l'ingegno del giocatore e che non richiede davvero nessuna abilità "arcade" particolare, salvo un po' di colpo d'occhio in quattro o cinque occasioni. Nei panni di George e Nico, dovremo salvare il mondo per la terza volta, sgominando il solito pazzo che ha scoperto una fonte di energia potentissima e vecchia quanto il pianeta. che scorre lungo una serie di canali che attraversano tutta la Terra, chiamati "le linee del Drago". Stiamo parlando della stessa

Ok, ok, questa foto sembra davvero "Indiana Jones incontra Lara Croft", ma vi assicuriamo che non è così!

C'È UN FILO INVISIBILE CHE COLLEGA LE VITE E LE VICENDE DEI DUE PROTAGONISTI

▲ **Gli oggetti si possono combinare con estrema facilità, nonostante l'interfaccia non lo suggerisca. Vi mostriamo questo giusto perché è il primo caso in cui serve.**

▲ **Durante il gioco i nostri amici ci regaleranno della magnifiche espressioni facciali. Questa di Nico è davvero eccezionale.**

fonte che portò allo splendore un'antica civiltà prediluviana e che ne causò la completa distruzione. I piccoli e grandi sismi, così come anche le tempeste improvvise, non sono altro che gli effetti collaterali nati dal tentativo di domare questa forza. George e Nico, come negli episodi passati, possono camminare lungo le ambientazioni, raccogliere oggetti, combinarli, consegnarli ad altri personaggi o dialogare con questi ultimi, in modo da scoprire altri indizi necessari per andare avanti. Insomma, nel classico stile delle vecchie avventure targate Revolution: Beneath a Steel Sky (oggi freeware, e che vi abbiamo regalato anche noi un paio di numeri fa), Lure of the Temptress (pubblicato anch'esso su Silver DVD) e, ovviamente, i primi due Broken Sword. Solo che per farlo non avranno più a disposizione il caro buon vecchio "punta e clicca", anzi, il mouse risulta essere una periferica del tutto sconosciuta a questo gioco. Il modo migliore per muovere i due protagonisti, infatti, è usare un joypad con almeno sei pulsanti. Volendo, si può anche adoperare la tastiera, ma il joypad è mille volte più comodo e naturale (il che tradisce l'impostazione pensata per le console, ma non fa niente: abbiamo visto anche la versione per PlayStation 2 e non ci sono paragoni, la grafica del PC è molto più bella). I personaggi si possono muovere camminando, correndo e, nei limiti delle loro possibilità, arrampicandosi e saltando da una piattaforma all'altra. Questo però non significa che Broken Sword 3 sia l'ennesimo clone di Tomb Raider, anzi, non c'entra assolutamente niente. Non è necessario calcolare con precisione il salto, né imprimere una forza particolare: sarà il gioco stesso a indicarci quando è possibile saltare, e saremo noi a decidere se farlo o meno premendo i tasti che si "illuminano" sullo schermo. In fondo a destra, infatti, c'è una zona con quattro icone che cambiano a seconda dell'occasione, e a ognuna di queste azioni corrisponde un tasto del joypad. Se, per esempio, in un certo punto del gioco possiamo tanto scendere da un muro quanto saltare su una sporgenza, si illumineranno due icone e toccherà a noi decidere quale tasto premere. A fare il resto, ci penserà il nostro personaggio. Questa, signori, è l'unica concessione di Broken Sword 3 ai giochi d'azione, il che lo rende un'avventura grafica "vecchio stile" a tutti gli effetti, solo con un look più bello e un'interfaccia utente diversa.

Melissa è nipote di Clarissa. Chi è Clarissa? Un personaggio del primo Broken Sword! Correte a studiare...

A dire il vero, ci sono anche alcuni punti in cui è necessario un po' di tempismo. Più o meno come accadeva in Druuna Morbus Gravis, quando bisognava muoversi in una certa direzione entro un tempo stabilito, pena la perdita del personaggio. Sì, si può anche morire, proprio come avveniva in Beneath a Steel Sky, ma, fortunatamente, una simile eventualità non costringe il giocatore a riprendere dall'ultimo salvataggio: il nostro personaggio verrà infatti riportato automaticamente in vita all'inizio dell'enigma, fino a che non riuscirà a superarlo. Una scelta rivoluzionaria nelle avventure grafiche, che farà certamente storcere il

Le animazioni a volte non sono meravigliose, ma i modelli dei personaggi non deludono le aspettative.

DAL PUNTA E CLICCA AL 3D: UNA STRADA LASTRICATA DI INSUCCESSI

È inutile negarlo, parte della disaffezione del pubblico alle Avventure Grafiche è dovuto alla mania, da parte delle software house, di piazzare il 3D dappertutto, anche dove non è assolutamente necessario. Il genere avventuriero ebbe un vero e proprio boom quando passò dal parser testuale alle prime, timide interfacce grafiche, per ottenere il massimo successo quando da queste ultime (in primis lo SCUMM inventato dalla Lucasarts) si passò al "punta e clicca" col cursore contestuale, quello che cambia forma a seconda dell'azione che si può compiere. Fu sempre la Lucas a "decretare" la morte delle avventure in 2D, proponendo con il suo Grim Fandango e con il successivo Monkey Island 4 un sistema di movimento in un ambiente interamente tridimensionale, e l'accoglienza freddina da parte degli appassionati fu interpretata come un chiaro segno di disaffezione al genere, tanto da spingere la stessa software house a impegnarsi su altri fronti. Ciò che però non fu compreso appieno, è che non era sbagliato tanto lo stile grafico, quanto l'approccio. Non si erano studiate, cioè, interfacce grafiche sufficientemente geniali da sposarsi bene al 3D. I tentativi furono innumerevoli, a partire dal discutibile Simon the Sorcerer 3D (un'avventura dentro il mondo di uno sparatutto), al bizzarro Druuna Morbus Gravis (brutto sistema di controllo e troppi tasti da memorizzare), passando per un unico, quasi inosservato successo: Largo Winch della UbiSoft che, nel bene e nel male, utilizzava un'interfaccia molto simile a quella affinata da Broken Sword 3. Largo Winch aveva soltanto due difetti: una grafica meno curata e l'azione avventuriera troppo spesso interrotta da una serie di rompicapo e sottogiochi inutili. Se vi piacerà Broken Sword 3, dategli comunque un'occhiata.

IN CASO DI MORTE, IL PERSONAGGIO SARÀ RIPORTATO IN VITA ALL'INIZIO DELL'ENIGMA, FINO A CHE NON RIUSCIRÀ A SUPERARLO

▲ Questa foto mostra le capacità acrobatiche del nostro eroe. Ma non temete, Tomb Raider con tutto questo non c'entra niente!

▲ Quella sullo sfondo è Petra, sadica assassina e compagna di Susarro. Non è lì per proporre un'uscita a quattro con George e Nicole...

▼ Le auto-citazioni si sprecano: guardate un po' la foto di George Stobbart appoggiata su una mensola dell'appartamento di Nico!

COMMENTO

Broken Sword 3 è indubbiamente un bel gioco: ha una trama bella e ricca di colpi di scena, una grafica ottima (anche se con qualche opinabile caduta di stile) e un'interfaccia utente comoda da usare, a cui ci si abitua davvero prestissimo. Sensazionale anche il sonoro, che svolge alla grande il suo dovere, senza mai annoiare. Si attesta su alti livelli anche il lavoro di localizzazione del prodotto, che permette anche a chi non mastica l'inglese di godersi questa piacevole storia.
Ciò che gli avventurieri più accaniti temevano come il Babau, ovvero la riduzione di George e Nico a due parenti poveri di Indiana Jones e Lara Croft, fortunatamente, non è avvenuto, e molto del fascino di questo gioco è ancora saldamente in mano alle personalità, ottimamente caratterizzate e demarcate, dei personaggi principali e di quelli che si possono incontrare. Non mancano la suspance e l'ironia, da sempre cardini delle avventure della Revolution, e una volta giunti alla fine del gioco sarete contenti di aver vestito, ancora una volta, i panni di George e Nico. Un buon compromesso fra le vecchie avventure e le tecnologie moderne, che dovrebbe finalmente riavvicinare i fan del genere all'andamento del mercato.

HARDWARE

Il Sonno del Drago può essere interrotto da chiunque abbia a disposizione almeno un processore a 750 MHz, accompagnato da 64 MB di RAM, una scheda video GeForce 2 con 64 MB di VRAM e una scheda sonora compatibile con le librerie DirectX 8.1. Personalmente ci sentiamo di consigliarvi un processore a 1,2 GHz, 128 MB di RAM e un buon sistema di casse 5.1, dal momento che il gioco supporta questo standard.

QUALITÀ/PREZZO
GRAFICA
SONORO
GIOCABILITÀ
LONGEVITÀ
CARISMA

82

Susarro alla sua primissima apparizione. Sarà lui il super-cattivo più pericoloso di tutti?

naso a qualcuno, ma che priverà tutti di una delle più solenni frustrazioni dei videogiochi: dover rifare chilometri di strada e rileggere dozzine di dialoghi perché ci siamo dimenticati di salvare spesso.

UN PASSAGGIO QUASI INDOLORE

Il passaggio dal 2D al 3D, ovviamente, ha implicato qualche rinuncia. In particolare, questo terzo Broken Sword non può vantare la grafica meravigliosamente disegnata dei suoi predecessori. A nostro giudizio, però, quanto ha da offrire in cambio è notevole: ci sono ambientazioni coloratissime e ricche di dettaglio, e l'uso della telecamera (che non è personalizzabile dall'utente) cerca in tutti i modi di dare un taglio cinematografico all'azione, offrendo un impatto grafico indubbiamente più convincente di tanti altri giochi con un'impostazione più o meno simile (Largo Winch e Shadow of Memories, tanto per citarne un paio), benché altalenante. Se alcune locazioni sembrano davvero opere d'arte, altre paiono realizzate in tutta fretta, con una minore ricerca del dettaglio e un'ispirazione di più basso profilo.
Promossi quasi a pieni voti, invece, gli enigmi: Broken Sword 3 segue il principio "a ogni locazione i suoi enigmi" dei suoi predecessori. Non ci capiterà mai, insomma, di restare bloccati perché nella sezione precedente del gioco non abbiamo raccolto questo oggetto o sentito quel-

EROI E ANTIEROI

Nel corso dell'avventura avremo modo di conoscere un sacco di personaggi, e incontrare delle vecchie conoscenze, magari reincarnate sotto forma di nipotine procaci. Non ve li elencheremo per non rovinarvi la sorpresa, ma ecco qua i veri protagonisti dell'avventura...

GEORGE
L'avvocato Stobbart si occupa di marchi registrati e diritti d'autore, ma la sua vena avventurosa lo porterà spesso ad affrontare con coraggio le situazioni più intricate e pericolose. In questa avventura lo vedremo assumere delle mimiche facciali a dir poco spassose.

NICOLE
La signorina Collard è un'avvenente giornalista e si occupa prevalentemente di cronaca. In questo episodio è più bella che mai, complice un modello tridimensionale capace di metterne in rilievo le curve.

SUSARRO
Killer spietato e cattivone per eccellenza, Susarro è il personaggio di cui tutti hanno paura in questo gioco. Megalomane e pazzoide, brama la forza delle vie del Drago per la sua stessa sopravvivenza. Avremo modo di apprezzare anche lui.

HACKER
Questo poveraccio è il primo personaggio a rimetterci le penne, e lo vediamo direttamente nella presentazione del gioco. Se costui non avesse interpretato un enigmatico manoscritto, ora sarebbe ancora vivo. Il suo ricordo, però, è presente per tutta l'avventura.

l'informazione. In compenso, non ci sarà possibile proseguire finché non avremo fatto e detto tutto ciò che il gioco si aspetta. E, un po' perché ormai siamo diventati bravini con le avventure, un po' perché effettivamente non ci sono dei puzzle impossibili, un po' perché è l'interfaccia stessa a richiederlo, Broken Sword 3 ci è apparsa un'avventura mediamente facile da risolvere. Roba da una settimana d'impegno rilassato o giù di lì. Nulla di diverso, comunque, dai primi due: "prova tutto, parla con tutti, e alla fine ne verrai a capo".

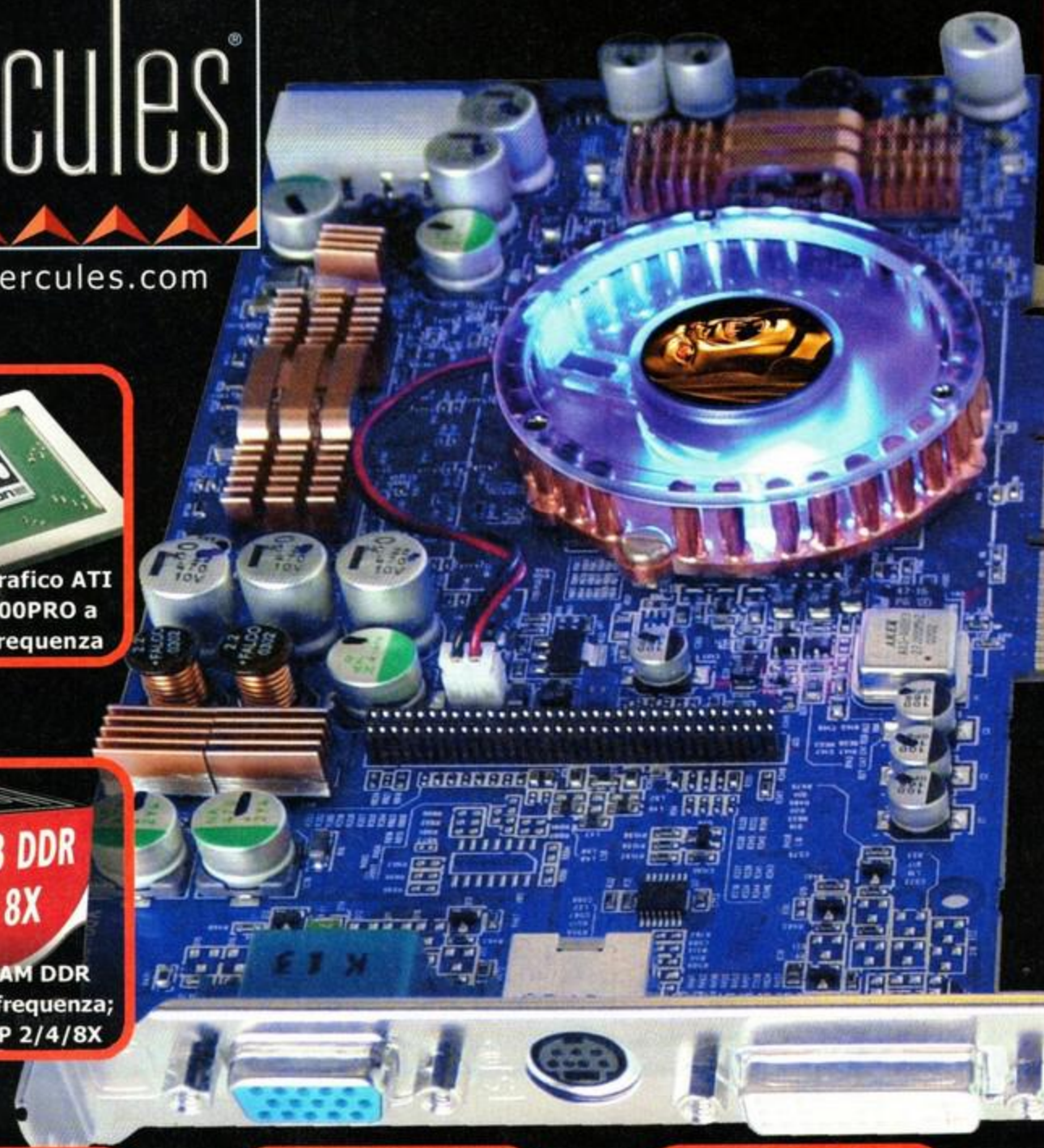
SE ALCUNE LOCAZIONI SEMBRANO DAVVERO UN'OPERA D'ARTE, ALTRE PAIONO REALIZZATE IN TUTTA FRETTA

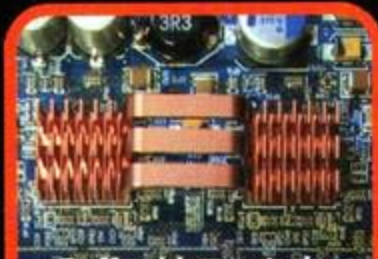
▲ Le maledette casse da spostare saranno vere e proprie protagoniste di numerosi enigmi.

▲ Pessima idea, George! Non si gioca con le invenzioni degli altri...

Hercules®

www.hercules.com





Raffreddamento in rame, per una migliore dissipazione termica

Processore grafico ATI RADEON 9800PRO a 340MHz di frequenza

Illuminazione a LED integrata nella ventola di raffreddamento

128MB di RAM DDR a 380MHZ di frequenza; supporto AGP 2/4/8X

Dissipatori su RAM, stabilizzatori di tensione e retro del processore

Set completo di cavi di collegamento ed adattatori incluso

Garanzia Hercules: 3 anni di potenza ed affidabilità garantite

Drivers, PowerDVD™ e gioco completo inclusi nella confezione

Massima cura anche nell'imballo: ulteriore certezza di qualità!

3D PROPHET 9800 PRO

POTENZA D'ELITE

3D Prophet 9800PRO 128MB: tutta la potenza grafica del chip grafico ATI RADEON 9800PRO, spinto al massimo grazie alla ventennale esperienza di Hercules. Massima qualità senza alcun compromesso.

3D Prophet 9200SE 128MB

3D Prophet 9200 128MB

3D Prophet 9600 256MB

3D Prophet 9600PRO 128MB

3D Prophet 9800 128MB

3D Prophet 9800PRO 128MB

3D Prophet 9800SE ALL-IN-WONDER

Monitor LCD Prophetview

©2003 Hercules Italia, Tutti i diritti riservati. Le immagini sono a scopo illustrativo; contenuti e specifiche possono variare senza preavviso. Tutti i marchi citati appartengono ai rispettivi proprietari.

REVIEW

Sergio "Ray" Porcellini ray@xenia.it

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Vai nell'area download TGM Online: potrai scaricare la versione dimostrativa de Il Ritorno del Re!

SVILUPPATORE
Electronic Arts

PUBLISHER
Electronic Arts

DISTRIBUTORE
Electronic Arts

MULTIPLAYER
Assente

LOCALIZZAZIONE
Scatola e manuale

PREZZO
€ 53,90

SITO
www.eagames.com/official/lordoftherings

IL SIGNORE DEGLI ANELLI
IL RITORNO DEL RE

C'era una volta una terra dolce e pacifica, in cui vivevano creature chiamate hobbit. Erano fondamentalmente mostri assetati di sangue, che andavano in giro armati di spada e fionda a massacrare qualsiasi creatura si parasse loro davanti. Ehm... forse sto sbagliando qualcosa.

Quella che avete letto nel cappello è l'immagine degli hobbit così come la si ricava da questo videogioco... Ma so già che una tale visione dei fatti farà storcere il naso ai puristi: in effetti, credo ci siano poche cose in grado di generare nella massa urlante una devozione tanto simile alla fede calcistica da superare anche la voglia di usufruire di un prodotto valido, un insano impulso che induce anche i più posati a usare la parola "capolavoro" per definire le fetenzie più immonde che la mente umana abbia concepito. Tra queste poche cose elette, ci sono, per esempio, Evangelion, Winning Eleven e tutto ciò che è stato scritto da Tolkien. E non intendo dire che questi tre prodotti non siano validi, tantomeno li ritengo "le fetenzie più immonde che la mente umana abbia concepito". Era solo per fare un esempio....

Come ben saprete, la trilogia del Signore degli Anelli, la più rappresentativa opera dello scrittore sudafricano, è stata trasposta in tre pellicole cinematografiche, l'ultima delle quali dovrebbe vedere la luce in questi giorni. Chi l'avrebbe mai detto che Peter Jackson sarebbe passato dagli splatter a basso budget come Brain Dead ai colossal come questa saga?

Intendiamoci: non sto parlando di livello qualitativo delle pellicole, un po' perché Brain Dead, nel suo genere, è un capolavoro, un po' perché Jackson ha fatto anche Creature del Cielo, che è una spanna avanti a parecchie altre produ-

IL RITORNO DEL RE È UN PICCHIADURO A SCORRIMENTO IN PIENO STILE CONSOLE, UNA VERA RARITÀ SU PC

In questo campo di battaglia dovrete affrontare gli Uruk-Hai e contemporaneamente badare a non farvi calpestare dagli Ent. Che, in teoria, dovrebbero essere vostri alleati.

▲ **In questo livello dovrete superare più volte delle sezioni in cui Frodo correrà il rischio di essere rapito.**

▲ **Il troll è un nemico quasi imbattibile in corpo a corpo. Cercate di sfuggirgli e di proseguire nel livello senza affrontarlo direttamente.**

zioni sullo stesso tenore. Dico semplicemente che per me, che ho imparato a conoscerlo tramite le sue opere più "underground", o comunque riservate a un pubblico più ristretto, è piuttosto bizzarro vederlo coinvolto in una produzione mainstream come questa. E, ovviamente, come per tutte le produzioni mainstream, non potevano mancare i tie-in relativi ai film, l'ultimo dei quali è proprio questo Il Signore Degli Anelli – Il Ritorno del Re.

Ora, a giudicare dai filmati che possiamo vedere nel gioco stesso, tratti dalla pellicola originale, pare che questo terzo episodio conterrà parecchie scene d'azione. E i programmatori della EA hanno pensato bene di enfatizzare questo aspetto del film nel videogioco. IRdR è, infatti, un picchiaduro a scorrimento in pieno stile console, una vera rarità su PC. Si potrebbe dire che riprenda a grandi linee il concept di base di Devil May Cry e dei titoli simili, ma in realtà non può essere paragonato ai giochi della Capcom. La storia prende il via da un'accesa battaglia, in cui dovrete prendere le parti di Babbo Nat... ehm, di Gandalf, che dovrà farsi strada a bastonate in mezzo a orde di Uruk-Hai.

Dopo questa prima sezione di gioco, verremo introdotti a quella che è la struttura vera e propria del titolo. IRdR è basato su tre grandi filoni conduttori, che riprendono le avventure dei personaggi del film, creando, all'atto pratico, tre diverse strade per arrivare alla fine del gioco. Strade che, comunque, confluiscono in un unico epilogo, comune per tutti i personaggi. Quello che differenzia le tre opzioni disponibili sono gli eroi da utilizzare e i livelli da visitare.

Il primo dei tre filoni permette di usare Gandalf, il secondo segue le peripezie di Aragorn, Gimli e Legolas e il terzo si occupa invece di analizzare l'avventura di Frodo e Samvise. Il cominciare un determinato filone non significa che potrete giocare solo quello: avrete la facoltà di saltare liberamente dall'uno all'altro durante la missione.

Il Sacro Ragno Aracnofobo (ma non sono sicuro che Tolkien lo chiamasse proprio così) è uno dei boss finali. Ha l'abitudine di saltarvi addosso e farvi piovere contro dei ragnetti più piccoli.

Per quanto riguarda le sezioni che prevedono la presenza di più personaggi, voi dovrete scegliere quale controllare direttamente (anche se spesso la scelta sarà soggetta a restrizioni), mentre il computer si premurerà di muovere i vostri compagni, che provvederanno a darvi manforte (con risultati altalenanti, però: il grosso del lavoro dovrete sempre e comunque farlo voi). A mano a mano che avanzerete potrete sbloccare una grande quantità di extra, per lo più relativi al film. Abbiamo diversi backstage che mostrano la lavorazione della pellicola e alcune interviste agli attori principali, tra cui quella di Elijah Wood (il Frodo della pellicola, che assomiglia molto al Todesco e al Comunello, giacché anche lui va in giro a piedi nudi).

A livello di puro e semplice concept, in IRdR non c'è molto più che il massacro indiscriminato

ACCRESCERE LA PROPRIA VIOLENZA

Come è ben noto, gli hobbit sono creature feroci, violente e propense a improvvisi attacchi d'ira. Questo li rende particolarmente portati allo sviluppo delle abilità di combattimento e così, in questo gioco, potrete insegnare ai vostri personaggi delle nuove mosse da impiegare in battaglia. Durante i livelli guadagnerete dei punti esperienza, sulla base della quantità dei nemici uccisi e della qualità con cui li uccidete (facendo lunghe combo e ammazzandone tanti in tempi ristretti, per esempio). Una volta completato lo stage, accederete a un negozio, nel quale potrete acquistare le mosse nuove per tutta la compagnia o per

i singoli membri del gruppo. I punti esperienza guadagnati si traducono quindi in unità monetarie, che potrete spendere a questo scopo. Ma questi punti hanno anche un'altra funzione, che è quella più ovvia: permettono ai personaggi di salire di livello. L'aumento di livello non ha effetti sulle performance dei tizi, ma consente loro l'accesso a nuove mosse (è possibile usare solo "acrobazie" di livello pari o inferiore al proprio). La struttura delle mosse si traduce solitamente in rapide combo di tasti, che permettono di stendere un avversario in un attimo o di colpirne più di uno in un'unica sequenza. Questo vi consentirà di guadagnare più punti esperienza e di usarli per comprare ulteriori tecniche di combattimento, in una sorta di circolo vizioso continuo. Notare che, mosse a parte, potrete comprare anche un ristretto numero di upgrade per il vostro personaggio, tra cui l'energia vitale addizionale.

A LIVELLO DI PURO E SEMPLICE CONCEPT, IL RITORNO DEL RE NON OFFRE MOLTO PIÙ CHE IL MASSACRO INDISCRIMINATO

▲ **Proprio come nel libro, Gandalf è uno specialista con gli esplosivi. Nello specifico, qui sta facendo scoppiare dei carri sotto quelle torri di legno da cui gli stanno scagliando frecce incendiarie.**

▲ **Una delle scene di battaglia più concitate: Gandalf è nel bel mezzo di un acceso scontro in cui deve bloccare ondate di nemici aiutato da alcuni soldati.**

▼ **Visto quanti morti? Rovesciate un po' di botti/tizzoni ardenti/detriti sui nemici e potrete sterminarne a mucchi in un colpo solo. Proprio come nel libro, eh?**

COMMENTO

Ma guarda un po'. Dopo Chaos Legion, sembra che i picchiaduro a scorrimento stiano finalmente trovando una loro strada nel mercato dei giochi per PC. Se devo essere onesto, penso che sia solo un caso, ma voi fingete di crederci. Fatto sta che IRdR è proprio un beat 'em up in perfetto stile Devil May Cry e già per questo merita almeno un po' di attenzione. È un titolo che colpisce essenzialmente per la grafica, davvero molto curata e ricca di animazioni e dettaglio a un livello mai visto per un gioco di questo genere. Non solo per le sequenze filmate, ma anche per l'engine di gioco vero e proprio, che rallenta solo in alcuni sporadici casi. L'integrazione tra i filmati e l'engine stesso, poi, è stata realizzata con una classe notevole. Una vera gioia per gli occhi, insomma. Il sonoro si avvale della stessa "playlist" del film, il che significa che le musiche riescono sempre a sottolineare con efficacia le situazioni. Il gameplay di base, poi, è teoricamente ben pensato, con l'evoluzione del personaggio e l'azione incessante. In realtà, però, non tiene conto del fatto che l'azione di cui sopra renda i colpi appena imparati piuttosto scomodi da impiegare. Ne consegue che un titolo potenzialmente complesso fatica a sfruttare appieno tutte le proprie potenzialità in termini di tecnica di combattimento. Tanto casino e poca sostanza, in pratica. Ma forse sono solo io a essere un purista delle botte: IRdR è un bel gioco, su questo non ci piove.

HARDWARE

Secondo la EA, il gioco dovrebbe funzionare con un processore da 700 MHz, ma mi chiedo come, poiché qualche scatto (molto raro, in realtà) si avverte anche con un Pentium da 2,4 GHz. Accompagnate il tutto con 128 MB di RAM (caldamente consigliati 256 MB) e almeno 32 MB su scheda grafica (se ne avete 64, andate sul sicuro, o quasi). I sistemi operativi supportati sono i soliti Windows 98, ME, 2000 e XP.

QUALITÀ/PREZZO
GRAFICA
SONORO
GIOCABILITÀ
LONGEVITÀ
CARISMA

79

to. Esiste un sistema di acquisizione delle mosse, che vi descrivo nel box apposito, ma tali "finezze estetiche" vengono usate raramente nel gioco vero e proprio, giacché il continuo avvicendarsi dei nemici impedisce di soffermarsi troppo a pensare ai colpi da usare. C'è poi la possibilità di interagire con alcuni elementi dello scenario, come lance (da scagliare contro i nemici), massi (per schiacciare gli avversari), catapulte e via di questo passo. Tali espedienti sono spesso utili al solo scopo di facilitarvi la vita, abbattendo un po' di cattivi in maniera veloce e indolore. In casi più rari, sono invece indispensabili per proseguire.

Potrei anche fermarmi qui nella descrizione: ciò che ho già scritto e i box provvedono a coprire tutte le caratteristiche di un gioco che è volutamente semplice in termini di gameplay. Quello che veramente colpisce di questo titolo è la pregevolissima fattura grafica. Non mi riferisco solo alle ottime animazioni dei personaggi e all'altissimo livello di dettaglio degli scenari, ma anche a una serie di incantevoli elementi di contorno, che non sempre sono fondamentali per lo svolgimento del gioco in sé, ma che lasciano capire quanta cura sia stata profusa nella realizzazione di questo prodotto.

Muovendovi per il mondo de IRdR, vedrete moltissimi particolari che renderanno il gioco più caotico e frenetico. Mentre combatterete nel mezzo di una battaglia tra due eserciti, vi sposterete tra decine di soldati che si scontrano con i nemici e potrete intervenire nella lotta. Vedrete i massi lanciati dalle catapulte che si schianteranno a poca distanza da voi e apprezzerete la cura e il realismo con cui sono state rappresentate le esplosioni. E, benché non facciano strettamente parte del gioco, potrete gustarvi i filmati tratti direttamente dalla pellicola (veramente spettacolari sotto ogni punto di vista).

IRdR riprende alla perfezione la filosofia tolkieniana che ho già citato da qualche parte (su Consolemania): "Chi mena è un figo, gli altri sono delle chiaviche". Una filosofia che viene applicata a un titolo dal ritmo frenetico e divertente. Insomma, se cercate un gioco d'azione in cui non sia necessario usare le meningi, questo è quello che fa per voi. Ed è anche fatto bene; se poi consideriamo che i titoli di questo genere non sono esattamente i più diffusi su PC, capirete anche voi che è un acquisto indicato per chi vuole un po' di sane mazzate in stile console senza rinunciare a mouse e tastiera.

ATTACCO, DIFESA E TURISMO

Come tutti sappiamo, la violenza si esercita essenzialmente sulla corta distanza. Ma questo non significa che non sia possibile essere violenti & sanguinari come uno hobbit senza avvicinarsi al nemico. Nella fattispecie, tutti i personaggi hanno un tipo di attacco a distanza che varia a seconda dell'individuo e che può essere impiegato quasi a oltranza. Per fare qualche esempio, Gandalf può sparare delle sfere di energia dalla punta del suo bastone, Aragorn e Legolas sono dotati dei classici arco e frecce, mentre gli hobbit hanno una fionda. Lo so, è triste. L'utilità di questo tipo di armamentario diventa evidente quando vi trovate di fronte dei nemici a propria volta forniti di armi simili: avvicinarvi a essi potrebbe comportare una perdita di energia notevole, oppure potrebbe essere completamente impossibile (se si trovano in una posizione al di fuori del percorso di gioco, per esempio). Potreste anche usare le armi da tiro per sfoltire un gruppo di avversari in avvicinamento, in modo da doverne affrontare meno quando sarà il momento del corpo a corpo. Ma non è così facile: gli attacchi a distanza, infatti, sono contati. In pratica, avete delle "munizioni" che si esauriscono con l'utilizzo e che potete rimpinguare solo raccogliendo l'apposita icona (la si trova in giro, ma alcuni avversari la rilasciano morendo), Poi, ci sono anche sezioni di gioco in cui tirare da lontano è indispensabile e, in questi casi, sarete riforniti di tutte le icone che servono (che riappariranno magicamente non appena le raccoglierete).

QUELLO CHE VERAMENTE COLPISCE DI QUESTO TITOLO È LA PREGEVOLISSIMA FATTURA GRAFICA, CARATTERIZZATA DA MOLTISSIMI TOCCHI DI CLASSE

▼ **Aragorn dovrà combattere ferocemente contro li mortacci sua, insieme con un nano e un elfo. Si tratta di nemici abbastanza ostici e, come direbbe Sacchi, anche agnostici. (questa didascalia mi ha letteralmente fatto spezzare in due dalle risate... e non so perché! ndToSo)**

▲ **I nemici dotati di scudo non possono essere attaccati con i fendenti orizzontali. Usate quindi quelli verticali, che sono decisamente più difficili da parare.**

Giugno 1944. In qualità di incursori dell'Operazione Overlord migliaia di soldati vengono paracadutati dietro le linee nemiche. Con tale premessa è chiaro che lo scopo è quello di comandare tali truppe al fine di catturare e distruggere obbiettivi strategici prima dello sbarco in Normandia.

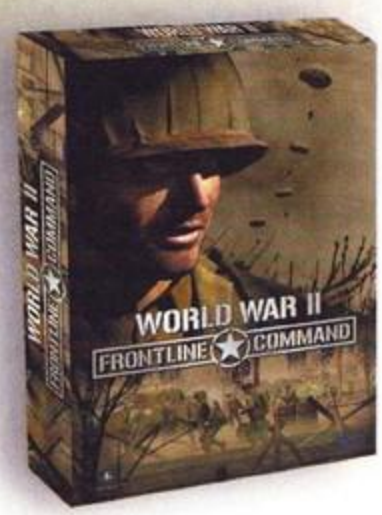
Prendi il controllo delle forze alleate dal D-Day, sciogli il nodo dell'aggressione delle truppe dell'Asse in Francia e finalmente conquista la fortezza Europa.

- Dinamica 3D inclusiva di shooter in soggettiva ed avanzatissimi effetti sonori in 3D; illuminazione naturalistica, paesaggi realistici e molteplici scenari di distruzione
- Sistema di controllo rivoluzionario che permette di elaborare strategie ed effettuare intense azioni di guerra senza il bisogno di essere laureati. Il tutto combinato con un sistema di ripresa che permette di zoomare, ruotare, fermarsi durante l'azione
- "Sistema morale" avanzato che riflette lo stato psicologico delle truppe. In presenza di un morale basso, avremo una reazione di minor efficacia, in presenza di morale alto, potremo effettuare azioni eroiche
- Due modalità distinte di gioco. "Recruit" che offre rapide azioni su 12 livelli & "Veteran" che mette a disposizione una esperienza tattica più approfondita basata su una multiforme strategia disposta su 25 livelli con obbiettivi multipli collegati tra loro. Entrambe le modalità permettono di rivivere molte classiche battaglie quali Utah Beach e Operation Market Garden
- Multiplayer fino a 4 giocatori via LAN o GameSpy . Si possono costruire gli eserciti utilizzando sia le truppe Alleate che quelle dell'Asse attraverso 35 livelli e 4 tipi di gioco
- Completamente in Italiano

WORLD WAR II
FRONTLINE COMMAND

Full Frontal War Strategy

www.frontlinecommand.com



KOCH MEDIA
www.kochmedia.com

DEEP SILVER

PC CD

THE BITMAP BROTHERS

REVIEW

Matteo "Elvin" Lorenzetti **elvin@xenia.it**

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Stai cercando altri appassionati di Chrome? Li trovi nella sezione FragZone del forum di TGM Online!

SVILUPPATORE
Techland

PUBLISHER
Gathering of Developers

DISTRIBUTORE
Cidiverte

MULTIPLAYER
LAN, TCP/IP

LOCALIZZAZIONE
Completa

PREZZO
€ 30

SITO
www.chromethegame.com

CHROME

Dopo quasi un anno di screenshot centellinati su Internet, ecco finalmente Chrome, un First Person Shooter tattico realizzato sulla base di un motore grafico proprietario all'apparenza molto potente e flessibile, in grado di dare vita alle molte missioni della campagna singola. Vediamo com'è andato...

L'ambientazione del titolo targato GoD è chiaramente fantascientifica e vede il genere umano alla conquista dello spazio, luogo in cui le megacorporazioni industriali stanno combattendo una durissima battaglia commerciale per lo sfruttamento delle risorse di buona parte della galassia conosciuta: il sistema stellare Valkyria è uno dei luoghi più ambiti per la presenza del Chrome, un misterioso minerale dalle proprietà non ancora note al pubblico, ma di cui è facile intuire l'importanza. Attorno a questa realtà, gravita un piccolo universo composto da coloni, minatori, pirati e mercenari, il cui unico scopo è quello di guadagnarsi da vivere con tutti i sistemi, leciti o meno che siano. A proposito di mercenari, il protagonista di tutta la vicenda è proprio un ex militare, deciso a rimpolpare la propria busta paga con le taglie dei cattivoni che scorrazzano liberi e impuniti per la galassia. Se la loro ghirba ha un valore commerciale superiore a quello di un pacchetto di sigari e un pieno di carburante per la sua navetta spaziale, allora è proprio un lavoro per Logan. Confermando i vostri sospetti, anticipiamo subito che l'originalità narrativa non è uno dei pregi di questo gioco, al contrario del suo motore grafico e della sua capacità di rappresentare con estrema facilità scenari di notevoli dimensioni.

IL PROTAGONISTA DI TUTTA LA VICENDA È UN EX MILITARE DECISO A RIMPOLPARE LA PROPRIA BUSTA PAGA

AGUZZATE LA VISTA

Gli spazi aperti comprendono fondamentalmente tre tipologie di ambienti: la giungla delle prime missioni, le sconfinate pianure desertiche che si incontrano più avanti e alcune superfici ghiacciate simili alla steppa russa. La vastità delle mappe che compongono l'avventura single player è veramente notevole, al punto da obbligare all'uso di veicoli per abbreviare i tempi di spostamento. Nella maggior parte dei casi tuttavia, una bella scarpinata è l'unica alternativa praticabile per avvicinarsi agli insediamenti nemici con la giusta dose di discrezione. Oltre agli esterni,

▲ **Da quest'altura si gode di un ottima posizione per utilizzare al meglio il fucile da cecchino. Il tizio che giace di fianco però, non la pensa più così...**

▲ **L'uso dei veicoli muniti di torretta è riservato a equipaggi composti da due persone, uno guida, l'altro spara. Indovinate un po' a chi tocca andare in cima?**

Le strutture presenti negli scenari del gioco variano dagli impianti d'estrazione come questo, ai centri di ricerca, passando per stazioni radar, centrali energetiche e via di questo passo.

In questa struttura sotterranea dobbiamo piazzare l'esplosivo e levarci di torno alla svelta.

occorre tenere in considerazione anche le strutture e i relativi interni: su quest'ultimi purtroppo non c'è molto da dire, poiché i nostri amici polacchi hanno optato per una serie di ambienti dalle caratteristiche modulari. In pratica la quasi totalità degli edifici, fatte salve alcune aree particolari, sono composti dagli stessi corridoi, dalle stesse sale controllo e dallo stesso arredamento (incluse casse, console, schermi e sistemi difensivi). In fatto di progettazione poligonale e texturing, alcuni veicoli e personaggi sono di discreta fattura, ma in certe occasioni non mancano di rivelare notevoli limiti per quanto riguarda il bump mapping e l'illuminazione delle superfici: questo tende a rendere l'aspetto generale della scena è un po' troppo "giocattoloso", se mi concedete il termine, e non rende giustizia alle potenzialità del motore grafico, uno dei pochi visti finora a permetterci di scrutare (letteralmente) l'orizzonte. È sicuramente apprezzabile il tentativo di introdurre un sistema simile al karma system di Unreal Tournament 2003 in occasione di colpi particolarmente spettacolari ai danni dei vostri nemici. Alcune cadute paiono plausibili, mentre altre spiccano per l'incoerenza dei movimenti, che ricordano molto quelle del sottoscritto mentre travolge il grafico di PlayStation Force durante un rude contrasto a calcetto (una scena da fantascienza, ve lo assicuro... ndToSo).

SENTINELLE, ARMI E BAGAGLI

Per quanto riguarda la qualità del gameplay, vi rimando all'"esauriente box del Gaburri di cui condivido ampiamente le valutazioni: le quattordici missioni proposte garantiscono una longevità decente, nonostante la loro natura estremamente lineare (è necessario completarle seguendo uno schema ben preciso) preveda quasi sempre lo stesso genere di obiettivi, come infiltrarsi all'interno delle strutture nemiche per distruggerle, impadronirsi di uno più oggetti o salvare qualcuno. Affrontare la massa di nemici dislocati a protezione di questi luoghi rappresenta dunque il cuore della giocabilità di Chrome. Purtroppo il posizionamento degli avversari non va oltre alla copertura eterogenea della zona interessata, cosa questa che trasforma spesso le missioni in un massacro indiscriminato, vanificando qualsiasi piano d'infiltrazione furtiva.

In chiusura, sintetizziamo le caratteristiche dell'ar-

IL COMMENTO DEL GABURRI

Ormai i dubbi sono pochi: l'Est europeo rappresenta oggi una fucina di ottimi team di programmazione. In effetti, l'aspetto tecnico di questo Chrome è uno dei suoi punti forti: effetti supervivaci, uso di DirectX 9, dettagli a più non posso e una distanza di visualizzazione che arriva all'orizzonte senza particolare impatto sulle prestazioni, anche su una macchina ormai vecchiotta come la mia. Così, a occhio dovrebbero esserci gli ingredienti per un'esperienza ludica di qualche livello, visto che tra l'altro sono stati aggiunti alla ricetta classica degli FPS anche la guida dei veicoli e l'uso di potenti innesti biotecnologici che ricordano Deus Ex. Tutto bene, quindi? Purtroppo non si può dire. Tralasciando l'ambientazione forse un po' scontata e i dialoghi non certo memorabili, di cui un buon shooter al limite può anche fare a meno, ci sono notevoli problemi di gameplay che impediscono a Chrome di spiccare il balzo che lo farebbe emergere dal mare magno dei suoi fratelli sparatutto. Il fatto è che i livelli sono molto lineari, le missioni relativamente prevedibili, e c'è davvero poco che ci sorprenda: soprattutto, il combattimento non è molto divertente. Il problema sta nell'intelligenza artificiale: ancora una volta, i nemici sono statici e non si organizzano affatto tra loro, limitandosi ad aspettare di vedervi per sparare. A questo punto alla loro carenza "tattica" supplisce una mira preternaturale e una velocità di riflessi che li fa agire non appena dall'angolo sporge il vostro alluce o si intravede un ricciolo ribelle. Insomma, in definitiva Chrome non è certo un gioco da stroncare, ma con la concorrenza di tali e tanti titoloni appena usciti o attesi a giorni, non si vede proprio come possa spiccare...

LA VASTITÀ DELLE MAPPE CHE COMPONGONO L'AVVENTURA SINGLE PLAYER È VERAMENTE NOTEVOLE

▲ È buona norma perquisire i corpi dei nemici uccisi per rifornirsi di munizioni, medikit ed equipaggiamento... ma non chiedetemi perché i programmatori hanno inserito anche le fettine d'aglio!

▲ La signorina qui a fianco ha appena sbloccato l'accesso a un'area riservata. Ah, sarà una vostra collega durante il resto dell'avventura.

▼ Devo sbrigarmi a far scendere il cadavere dalla postazione antiaerea o l'Osprey qui davanti mi trasformerà rapidamente in tante piccole porzioni di brasato di mercenario.

COMMENTO

Chrome è il primo vero gioco realizzato dalla Techland e questo si vede: senz'ombra di dubbio i Gathering of Developers hanno visto delle potenzialità in questa nuova software house che fanno ben sperare per il futuro. Per il momento, tuttavia, dobbiamo accontentarci di un prodotto onesto ma nulla più. Prendendo in considerazione il pregio di un engine grafico adattabile agli spazi aperti, la discreta longevità della campagna singola ma anche i difetti di un gameplay limitato dalla scarsa IA degli avversari e una trama non certo imperdibile, otteniamo un risultato che potrebbe divertire i fan degli sparatutto "d'approccio". Per capirci, i titoli in cui l'eliminazione del nemico è funzionale all'infiltrazione in una struttura, genere in cui i due Project IGI di Codemasters hanno fatto scuola più di qualsiasi altro prodotto. Se scartiamo alti e bassi, restano da considerare molti altri aspetti senza infamia né lode come le armi, i veicoli, il sonoro, e alcune texture discrete ma non troppo evolute. La loro somma fa guadagnare la sufficienza a un prodotto che potrebbe trovare più di un estimatore per il prezzo a cui è venduto: con i tempi che corrono, non è un fattore da sottovalutare. Questo tenendo bene a mente le premesse (e promesse) poste dal software videoludico in arrivo per l'imminente periodo natalizio; riesce dunque difficile vedere Chrome come un concorrente in grado di infastidire i prossimi mostri sacri del botteghino.

HARDWARE

I requisiti minimi prevedono un processore a 900 MHz, con 256 MB di RAM e scheda video compatibile con le direct 8.1 con almeno 32 MB di memoria. La configurazione consigliata e il buon senso prevedono un processore da 1,5 GHz, 512 MB di RAM e una scheda video equipaggiata con almeno 64 MB di VRAM.

QUALITÀ/PREZZO
GRAFICA
SONORO
GIOCABILITÀ
LONGEVITÀ
CARISMA

67

senale, che può contare su pistole, fucili, e un paio di armi pesanti bilanciate e adatte al contesto (anche se non eccessivamente accattivanti in fatto di estetica pura). Proseguiamo con lo scarso spazio a disposizione per l'inventario, la cui struttura a cellette, in perfetto stile System Shock 2, non mancherà di procurare qualche moto di stizza per come obbliga il giocatore a razionalizzare lo spazio, e concludiamo con un sistema di impianti cibernetici che non brilla certo per l'originalità nell'utilizzo. I vantaggi dati dagli impianti sono quelli classici (velocità di movimento, mira, campo visivo, potenziamenti muscolari), ma il problema è che non è possibile evolverli come in altri titoli simili. Ci si limita, in altre parole, ad attivarli per un breve periodo di tempo, cercando di evitare che il loro utilizzo prolungato possa sovraccaricare il sistema neurale. Ok, si tratta di una serie di extra sicuramente graditi nelle situazioni più calde, ma un minimo di coerenza in più nell'implementarli nella struttura del gioco non avrebbe certo guastato.

MULTIPLAYER AD ALTO TASSO ALCOLICO

Come ogni FPS che si rispetti, anche Chrome ha la sua brava sezione multigiocatore: nulla di cui stupirsi in realtà, ma fa piacere ritrovare una solida collezione delle modalità classiche che da tempo siamo stati abituati a giocare online e in rete locale, come il Team Deathmatch e il Capture The Flag. Le partite in LAN non hanno dato particolari problemi, mentre è stato più complesso testare le potenzialità del codice di rete del gioco: i server che abbiamo avuto modo di provare si trovano presumibilmente in Polonia, il che si traduce in tempi di risposta non proprio esaltanti a causa della scarsa banda passante a disposizione. Ci riserviamo un'eventuale seconda opinione in sede di FragZone, qualora il gioco riscuota un ampio successo.

▲ Vi capiterà spesso di imbattervi in alcuni terminali il cui utilizzo è subordinato alla risoluzione di un puzzle. Niente di complicato, non vi preoccupate...

▲ I camminatori sono dei grossi mech da combattimento che incontrerete spesso durante il gioco: un paio di colpi di lanciarazzi e la smetteranno di rovinare il prato.

È POSSIBILE ATTIVARE PER UN BREVE PERIODO DI TEMPO DEI "SUPERPOTERI" CHE DERIVANO DAGLI INNESTI PRESENTI NEL NOSTRO CORPO

▲ La SPACON, una grossa compagnia con interessi sparsi in mezza galassia, pare aver preso in simpatia Logan e i suoi servigi.

▲ A bordo di uno speeder, ho colto l'occasione per mettere sotto qualche rapitore di dolci pulzelle: volano via che è uno spettacolo!

▼ In una delle missioni più concitate vi troverete a passare a bordo di un veicolo proprio all'interno dell'accampamento di una fazione pirata. I laser in alto sono una sorta di disturbo elettromagnetico.

▲ Stiamo aiutando i minatori di Teron a difendersi da un gruppo di piratucoli piuttosto agguerrito. Chissà se le barricate reggeranno?

PRINCE OF PERSIA
LE SABBIE DEL TEMPO™

L'avventura continua sul tuo cellulare!

Cod. 94437
Mod. D-E-F-G-H

Download

i grandi successi sul tuo cellulare!

SHOOT

Cod. 21047
Mod. A-C-D-E-F-G-L

SIBERIAN STRIKE EPISODE II

Cod. 36174
Mod. E

EARTH INVASION

Cod. 60940
Mod. C-D-G-I-L

PLANET ZERO

Cod. 10685
Mod. C-D-F-G-L-M

ACTION

Cod. 11201
Mod. D-E-F-G-H

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL®

Cod. 15298
Mod. A-D-E-F-G-H-M

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL® EXTENDED OPS

Cod. 77157
Mod. D-E-F-G-H

NIGHTMARE CREATURES

Cod. 42411
Mod. D-E*-F-G*-H*

RAINBOW SIX™ 3 RAVEN SHIELD

Cod. 37424
Mod. D-F-M-N

SPORTS

Cod. 42072
Mod. C-D-E-F-G*

SPEED DEVILS™

Cod. 34249
Mod. C-D-E-F-I-L

SKATE & SLAM

Cod. 58258
Mod. A-C-D-E-F G-H-I-L

RAYMAN® BOWLING

Cod. 42896
Mod. B-C-D-E-F M-N-Q

RAYMAN® GOLF

Cod. 41828
Mod. B-C-D-E-F I-L-M

SUMMER VOLLEY

Cod. 71540
Mod. C-D-F-L-P

PUZZLE

Gameloft's SOLITAIRE

Cod. 55431
Mod. A-B-C-D-E-F-I-L

CLUSTER PIRATE

Cod. 53697
Mod. C

GAMELOFT CASINO

Cod. 78844
Mod. C

LOCK'EM UP

Cod. 97408
Mod. C-L

PLATFORM

RAYMAN 3

Cod. 25828
Mod. D-E-F-G-H

PRINCE OF PERSIA® HAREM ADVENTURES

Cod. 26770
Mod. A-B-C-D-E-F-G H-L-M-N-Q

GULO'S TALE

Cod. 95036
Mod. A-D-G

SERVIZIO RISERVATO AGLI ADULTI. CONTENUTO NON EROTICO

NUOVO! VIA SMS

- Se sei un cliente **Vodafone** invia un SMS con il codice del gioco al numero **433 8 433**
  I servizi SMS del 4338433 sono realizzati da Gameloft e A-Tono in collaborazione con Vodafone e riservati ai soli clienti Vodafone. Servizio clienti a *customer.support@a-tono.com* ed al numero 09.57470285 dalle 9.00 alle 21.00. Il costo di ogni SMS inviato dall'Italia al numero 4338433 è quello previsto dal proprio piano telefonico. Il costo del gioco è di 4 EURO (IVA inclusa).
- Se sei un cliente **Wind** invia un SMS con il codice del gioco al numero **46424**
  I servizi del 46424 sono realizzati da Gameloft e A-Tono in collaborazione con Wind e riservati ai soli clienti Wind. Servizio clienti a *customer.support@a-tono.com*. Il costo di ogni SMS inviato al 46424 è sempre pari a 0,1239 EURO (IVA inclusa). I serivizi di telefonia mobile Wind sono disponibili solo con cellulare Dual Band. Il costo del gioco è di 5 EURO (IVA inclusa) e viene addebitato alla ricezione dell'SMS.

CONTROLLA A LATO LA LISTA DEI TELEFONI COMPATIBILI E VERIFICA ATTENTAMENTE LE ISTRUZIONI PER ACCEDERE AI SERVIZI SUL SITO: **www.gameloft.com**
VERIFICA ATTENTAMENTE CHE IL TUO CELLULARE SIA CONFIGURATO PER LA CONNESSIONE WAP. CONTROLLA LA VERSIONE SOFTWARE COMPATIBILE CON IL TUO CELLULARE SUL SITO: **www.gameloft.com**

Al costo di acquisto del contenuto deve essere aggiunto il costo del traffico telefonico generato per scaricarlo, che viene addebitato secondo quanto previsto dalla navigazione GSM WAP o GPRS WAP del proprio piano telefonico. La connessione WAP per scaricare il contenuto deve essere richiesta o comunque sollecitata dal cliente. Pertanto Vodafone, Wind A-Tono e Gameloft non possono essere ritenuti responsabili di eventuali connessioni aperte automaticamente sul terminale del cliente in conseguenza alla ricezione di messaggi SMS provenienti da numeri diversi da quelli utilizzati per l'erogazione dei servizi in oggetto. Per maggiori informazioni, aggiornamenti e disponibilità temporale dei servizi vai su www.gameloft.com

DA RETE FISSA

Chiama il numero **899 289 900**, inserisci il codice del gioco, oppure segui le istruzioni a voce per consultare il catalogo completo. La chiamata costa 1,8 euro al minuto (iva compresa) e in circa due minuti e mezzo il gioco potrà essere scaricato. La durata massima non sarà superiore a otto minuti.

VIA WAP

I giochi Gameloft li trovi anche sui **portali wap di**

TIM vodafone omnitel WIND

***Disponibile da dicembre**

Modelli compatibili: *(in caso di problemi di download contattaci a: javasupport@gameloft.com)*

[**A**: Motorola T720] [**B**: Sony Ericsson T610]
[**C**: Nokia 3410] [**D**: Nokia 3510i] [**E**: Nokia 3650, 7650, N-Gage]
[**F**: Nokia 3100, 3300, 5100, 6100, 6610, 6800, 7210, 7250]
[**G**: Sharp GX-10] [**H**: Sharp GX-20] [**I**: Siemens C55]
[**L**: Siemens M50] [**M**: Siemens M55, S55] [**N**: Siemens SL55]
[**P**: Nokia 6310i] [**Q**: LG 5300i, 5400]

Vuoi altri giochi? Hai un cellulare diverso?
Collegati a www.gameloft.com

gameloft

© 2003 Gameloft. All Rights Reserved. Rayman, Rayman 3, Splinter Cell, Sam Fisher, Speed Devils, Ubisoft and the Ubisoft logo are registered trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries. Rainbow Six, Rainbow Six : Raven Shield are trademarks of Red Storm Entertainment Inc. in the US and/or other countries. Under license by Ubisoft Entertainment. Red Storm Entertainment Inc. is a Ubisoft Entertainment company. © 1989 Jordan Mechner. All Rights Reserved. Prince of Persia is a registered trademark of Jordan Mechner. Under license by Ubisoft Entertainment. Based on Jordan Mechner's Prince of Persia. Prince of Persia The Sands of Time is a trademark of Jordan Mechner used under license by Gameloft. XIII © 2003 Van Hamme - Vance / Dargaud Benelux (DARGAUD-LOMBARD S.A.)

Daniele "Tamaboke" Tamagni tamaboke@xenia.it

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Sei un appassionato di strategici a turni e in tempo reale? Vieni a discuterne sul forum di TGM Online!

SVILUPPATORE
Altar Interactive

PUBLISHER
Cenega

DISTRIBUTORE
Leader

MULTIPLAYER
Assente

LOCALIZZAZIONE
Manuale, sottotitoli

PREZZO
€ 45,00

SITO
www.ufo-aftermath.com

UFO: AFTERMATH

Dopo anni di ozio e relax, gli alieni tornano a invadere i nostri monitor. È tempo di rispolverare i lanciamissili, le mine e tutti quei gingilli che ci sono serviti in passato per frenare gli odiosi esserini verdi...

Venticinque Maggio 2004: un'astronave aliena entra nell'orbita terrestre e rilascia nubi di spore nell'atmosfera, bloccando la luce solare e sconvolgendo così l'ecosistema della Terra. L'umanità viene colta assolutamente impreparata, e in poco tempo si arriva al rischio di estinzione per la razza umana. Solo dopo qualche tempo si cominciano a intravedere i primi tentativi di resistenza organizzata... è giunto il momento di ricacciare gli alieni da dove sono venuti! Se avete giocato a uno dei titoli della serie X-Com e tutto questo non vi suona nuovo, non preoccupatevi, poiché Aftermath può tranquillamente considerarsi un figlio illegittimo della suddetta saga, una sorta di seguito non ufficiale del vecchio UFO: Enemy Unknown dei bei tempi del DOS. La Altar Interactive sarà dunque riuscita a rinverdire i fasti del passato? Vediamo, vediamo...

IL RITORNO DEGLI ALIENI

In cosa consiste dunque Aftermath? Riassumendo, il gioco si divide in due parti principali: la prima è quella strategica, dove saremo chiamati a gestire le risorse in nostro possesso, mentre la seconda è quella tattica, dove guideremo una squadra di soldati nelle varie missioni presenti.

Cominciamo dalla parte strategica. Dalla schermata del mappamondo (identico al caro e vecchio "Geoscape" di X-Com) potremo visionare il territorio sotto il nostro controllo, le basi conquistate e potremo accedere alle schermate di equipaggiamento e addestramento delle unità, di ricerca e sviluppo scientifico, e, infine, all'enciclopedia, dove potremo consultare tutti i dati tecnici relativi alle armi, ai mezzi e agli alieni. D'accordo, niente di nuovo sotto il sole, ma è indubbio che l'interfaccia sia rodata e funzionale. Da questa schermata potremo inoltre intercet-

La mappa strategica del gioco, rappresentata come un dettagliato mappamondo. Ah, i bei tempi dei primi X-Com... Che nostalgia!

AFTERMATH PUÒ TRANQUILLAMENTE CONSIDERARSI UN FIGLIO ILLEGITTIMO DELLA SAGA DI X-COM

▲ **Un incontro veramente ravvicinato con un'inquietante creatura aliena. Puntando il nemico, verremo informati della probabilità di colpirlo con le armi in nostro possesso.**

▲ **La schermata di selezione del gruppo operativo. Da questa semplice interfaccia potremo equipaggiare i nostri uomini, addestrarli e decidere chi mandare in missione e chi lasciare a casa.**

I nostri caccia hanno abbattuto questo strano UFO, caduto poi nel bel mezzo della città. Per prima cosa, dovremo avvicinarci al relitto eliminando la resistenza nemica...

...poi potremo entrare all'interno del mezzo ostile, conquistando l'avanzata tecnologia aliena che esso utilizza.

tare gli UFO nemici e accettare le missioni disponibili, che, a parte qualche rara eccezione obbligata, verranno tutte generate casualmente. Armiamo dunque la nostra squadra, mandiamo avanti il tempo e precipitiamoci sul luogo della nostra prima missione...

Una volta giunti sul campo di investigazione, si passa alla sezione tattica del gioco. Qui l'atmosfera è veramente buona, complici le suggestive città fantasma e un sistema di telecamere molto cinematografico. Durante una missione è possibile mettere il gioco in pausa in qualsiasi momento, assegnare dei comandi e riprendere poi a far scorrere l'orologio, per vedere eseguiti gli ordini impartiti in precedenza; in questo modo, possiamo prenderci tutto il tempo che ci occorre per pensare come meglio agire con i soldati e l'equipaggiamento in nostro possesso, senza essere pressati dall'incessante ticchettio delle lancette.

Le missioni stesse possono essere di tipologie diverse, e si passa dall'eliminazione fisica di un certo numero di alieni alla semplice individuazione dei nemici, dal salvataggio di un pilota alleato al recupero degli UFO abbattuti, dalla conquista di una base infestata alla difesa della stessa durante un attacco alieno. Selezioniamo dunque la squadra, imbracciamo le armi e partiamo a caccia di alieni, cominciando gradualmente a conoscere i diversi tipi di nemici, a mano a mano che li incontriamo. Una volta terminato il livello, potremo portare a casa i primi artefatti alieni, che faremo poi analizzare nei nostri laboratori per svilupparne dei prototipi con i quali equipaggiare i soldati. Bene o male, questo è tutto...

IN CALANDO...

Se, da una parte, il primo impatto con Aftermath è indubbiamente buono, andando avanti con la campagna cominceranno ad apparire i primi problemi. Tanto per cominciare, il gioco, nonostante il motore grafico poligonale, è irrimediabilmente bidimensionale, e non sfrutta in alcun modo la terza dimensione. Scordatevi di poter entrare in un palazzo, salire all'ultimo piano e cecchinare i nemici dal balcone come accadeva in X-Com e in altri strategici a turni, poiché in Aftermath l'asse dell'altezza non è utilizzabile. Tanto più che non potremo nemmeno entrare negli edifici, se non in alcune eccezioni particolari (le basi e gli UFO da ripulire dagli alieni, che verranno però caricati come ambiente a

La missione di oggi ci vede impegnati a infiltrarci in questa base militare invasa dagli alieni: una volta ripulita la superficie, toccherà ai sotterranei.

UN GIOCO DI RUOLO NELLO STRATEGICO?

Nel corso della recensione si è parlato della crescita e dell'addestramento dei personaggi, per cui vediamo di approfondire meglio questo importante aspetto del gioco.

Completando le missioni assegnate ed eliminando gli alieni nemici, i vostri soldati acquisiranno dei punti esperienza, passando così di livello, come accade normalmente in tutti i giochi di ruolo; ogni volta che un personaggio acquisirà un nuovo livello, potremo decidere di potenziare di un grado uno degli attributi del personaggio (come forza, destrezza, agilità, intelligenza...), dai quali dipendono poi le abilità specifiche dello stesso. Ad esempio, potenziando la destrezza aumenteremo la velocità di movimento e l'abilità nell'uso dei fucili dell'unità in questione.

Un altro modo per aumentare le capacità dei nostri uomini consiste nel completare i diversi tipi di addestramento disponibili nelle basi conquistate, ognuno dei quali, però, possiede dei requisiti minimi di attributi per poter essere intrapreso. Come facilmente intuibile, nel giro di qualche missione potremo cominciare a personalizzare i nostri personaggi come meglio preferiamo, creando una squadra d'elite omogenea, in grado di gestire al meglio qualsiasi situazione.

L'ATMOSFERA DEL GIOCO È VERAMENTE AVVINCENTE, COMPLICI LE SUGGESTIVE CITTÀ FANTASMA E UN SISTEMA DI TELECAMERE MOLTO CINEMATOGRAFICO

▲ La visuale dall'alto, per quanto poco spettacolare, è indubbiamente la più pratica ai fini tattici, ed è anche quella che utilizzerete il più delle volte durante gli scontri.

▲ Il nostro gruppo è appena stato sorpreso dal nemico, sbucato improvvisamente da dietro l'angolo di un edificio. Mettiamo ogni tattica da parte, e diamo fondo alle munizioni, gente!

▼ Eccoci qui, soli in una desolata cittadina fantasma invasa dagli alieni: non c'è che dire, un inizio promettente...

COMMENTO

Cominciamo subito col chiarire che questo non è il nuovo capitolo della serie X-Com; non lo è per i diritti (in mano ad Atari) né per il contenuto, poiché manca tutta la parte strategica-gestionale che rendeva unici i giochi della Microprose. Se proprio dovessi fare un paragone a tutti i costi, probabilmente dovrei citare Syndicate Wars, visto che la struttura di gioco di Aftermath si avvicina parecchio a quella di questo vecchio titolo della Bullfrog.

La massiccia semplificazione della meccanica di gioco ha lasciato il segno, e, in effetti, di strategia non è che ne sia rimasta poi molta in Aftermath: alla fine, il giocatore si limita a ordinare agli omini di muoversi qui e sparare lì, senza preoccuparsi minimamente di comprare l'equipaggiamento, assoldare nuove reclute, costruire le basi o configurare i mezzi d'intercettazione UFO, come invece succedeva in X-Com. Non che questo sia necessariamente un male, ma avremmo gradito un filo di profondità in più. Gli appassionati della saga rimarranno delusi da queste semplificazioni, ma i neofiti potranno invece avvicinarsi al genere senza doversi studiare ogni volta interminabili schermate di dati tecnici.

Per il resto, la mancanza di una modalità multiplayer e il ridotto budget di produzione pesano su un titolo che, alla fine dei conti, non si rivela un capolavoro ma riesce perlomeno a emergere dalla moltitudine di strategici in tempo reale già presenti sugli scaffali dei negozi.

HARDWARE

Per giocare a UFO: Aftermath avrete bisogno di almeno un Pentium III a 500 MHz, 128 MB di RAM, una scheda acceleratrice da 32 MB e 1,2 GB di spazio libero su disco. Il gioco supporta Windows 98/ME/2000/XP.

QUALITÀ/PREZZO

GRAFICA

SONORO

GIOCABILITÀ

LONGEVITÀ

CARISMA

69

parte, staccato dal resto della missione).

Anche la grafica non è esente dai problemi: la telecamera mobile si rivelerà solamente un intralcio nelle missioni cittadine e, soprattutto, in quelle ambientate negli interni, e finiremo presto per utilizzare prevalentemente la visuale dall'alto, molto più pratica in termini strategici, ma ben poco d'atmosfera. Inoltre, durante le missioni le ambientazioni sono sì piacevoli da vedere, ma piatte e poco interattive: a parte qualche macchina in mezzo alla strada da far saltare in aria, capiterà di sparare con un lanciamissili contro un albero e non veder cadere neanche una foglia, per non parlare dei numerosi muri indistruttibili.

Gli alieni nemici sono poi, sono pochi e ripetitivi, le missioni - alla lunga - anche, mentre le armi che utilizzerete, sebbene numerosissime e ben caratterizzate, saranno sempre quelle tre o quattro, a seconda della tecnologia acquisita. La meccanica di gioco, invece, non è male, a parte qualche bug minore negli spostamenti e nella linea di visuale delle unità (niente di grave, comunque), e l'intelligenza dei nemici è ben fatta. Se proprio vogliamo dirla tutta, il gioco diventa presto mooolto difficile, e, tristemente, la strategia migliore per sopravvivere rimane quella di lasciare il gruppo fermo a un incrocio, aspettando che gli alieni escano lentamente allo scoperto per cercarci, eliminandoli velocemente non appena mettono il naso fuori dai loro nascondigli. Alla faccia della strategia... Altra nota di demerito per il sonoro e, soprattutto, per il parlato; il primo è abbastanza anonimo, mentre il secondo non è assolutamente all'altezza della situazione, con alcune voci veramente troppo poco curate e fuori luogo.

Tuttavia, nonostante questi problemi non proprio marginali, Aftermath si lascia giocare con un certo piacere, e la campagna di gioco è molto avvincente, complice la sindrome del "un'altra missione e poi stacco". In definitiva, un titolo che, sebbene non riesca a raggiungere i livelli dei propri antenati, ripropone un genere scomparso adattandolo ai tempi, e solo per questo meriterebbe una lode.

IL COMMENTO DEL GABURRI

Che dire di UFO? Innanzitutto premetto che io sono un grandissimo fan dei primi due capitoli (in particolare di Terror from the Deep, quante notti insonni...) e che quindi non c'è da stupirsi che abbia giocato a UFO: Aftermath per un numero esagerato di ore!

Ho trovato molto riuscito il nuovo sistema che, invece di suddividere la sequenza di gioco nel classico "I go/you go" (turni alternati), calcola tutte le azioni contemporaneamente consentendo però di fermarsi in qualsiasi momento. Forse non ha il carisma del vecchio X-Com, ma ha l'enorme vantaggio di permettere lo svolgimento di un'intera missione in pochi minuti anziché in tre ore.

Per quanto riguarda i difetti, il primo è forse immanente al genere, ed è una certa ripetitività nelle missioni e nelle strategie, che talvolta non offrono abbastanza "cose da fare" e obiettivi diversificati. È anche vero però, che è possibile delegare le missioni a fantomatici "alleati invisibili" (cosa che io non ho fatto quasi mai, per cui si può dire che me la sia anche andata a cercare...). La seconda cosa che mi ha infastidito, anche se non eccessivamente, è la progressione della difficoltà che mostra salti notevoli: in altre parole, si passa rapidamente da una difficoltà media alla facilità assoluta e poi al quasi suicidio, a seconda del progresso della ricerca e della comparsa improvvisa di alieni più potenti e dotati di armi letali. In effetti, questo più che un baco può essere considerato una "feature", dato che dà un tocco di realismo in più: l'impressione è di non trovarsi più in un videogioco, con la sua classica successione di livelli, ma in un vero mondo simulato in cui può darsi benissimo che certe missioni siano troppo difficili al momento e vadano avvicinate con (molta) circospezione.

Insomma, in definitiva il mio giudizio è più che positivo, se avete molta pazienza e voglia di salvare il mondo a turni, fate vostro questo giochillo senza troppi timori.

NONOSTANTE IL MOTORE GRAFICO POLIGONALE, IL GIOCO SFRUTTA SOLO DUE DIMENSIONI

▲ Gli alieni non staranno certo con le mani in mano, e, infatti, ce li siamo ritrovati in casa, intenti ad attaccare una delle nostre basi. Ovviamente è compito nostro respingere l'assalto.

▲ L'unico superstite della squadra si ritrova circondato dai nemici, che avanzano minacciosi... non c'è speranza per il poveraccio.

STAR WARS GALAXIES™

VIVI LA PIÙ GRANDE SAGA MAI RACCONTATA - LA TUA.

AN

EMPIRE DIVIDED™

Benvenuto a ***Star Wars Galaxies™***, un gioco multiplayer online di massa (MMORPG) ambientato in una galassia lontanissima. La recente distruzione della Morte Nera ha scatenato una terribile guerra civile attraverso l'intera galassia. "Scegli se schierarti con l'Impero o l'Alleanza Ribelle, oppure se rimanere neutrale, e immergiti nell'universo di *Star Wars™* come mai prima d'ora".

WWW.STARWARSGALAXIES.COM

LucasArts e il logo LucasArts sono marchi di Lucasfilm Ltd. *Star Wars Galaxies* è un marchio di Lucasfilm Entertainment Company Ltd. SOE e il logo SOE sono marchi registrati di Sony Online Entertainment Inc. © 2003 Lucasfilm Entertainment Company Ltd. o Lucasfilm Ltd. & TM come indicato. Tutti i diritti riservati.

Sito Ufficiale *Star Wars*:
www.starwars.com

PC CD

SOE SONY ONLINE ENTERTAINMENT

LUCAS Arts

Sergio "Ray" Porcellini ray@xenia.it

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Scarica dall'area download di TGM Online il trailer di Ford Racing 2!

SVILUPPATORE	Razorworks
PUBLISHER	Empire
DISTRIBUTORE	Leader
MULTIPLAYER	LAN
LOCALIZZAZIONE	Completa
PREZZO	€ 23.90
SITO	www.fordracing2.com/

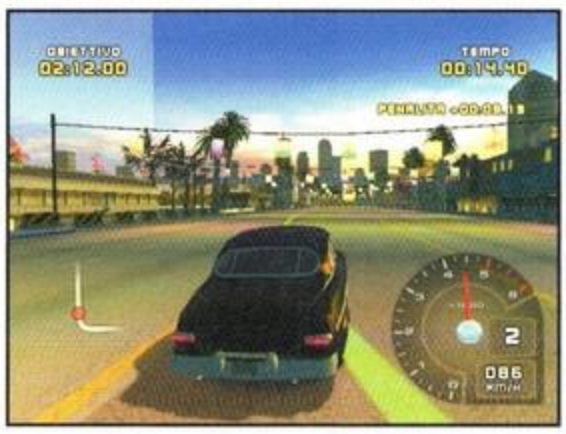
FORD RACING 2

Le auto della Ford sono finalmente tornate sui nostri schermi. Immediatezza e giocabilità sembrano essere i loro cavalli di battaglia, con cui vogliono affrontare la concorrenza sia su computer che su console. Vediamo se sono in grado di mantenere le promesse!

I giochi di guida si dividono fondamentalmente in due categorie di base: le simulazioni e gli arcade. Alcuni cercano di creare degli ibridi, ma spesso finiscono per ottenerne un arcade eccessivamente appesantito dalle opzioni o una simulazione con un modello di guida troppo semplice. Ford Racing 2, secondo episodio della serie che la Empire ha dedicato alle auto della popolare casa americana, non rischia di scadere in questi miscugli di intenti. È un arcade puro e semplice, senza fronzoli e pensato per essere vario e immediato.

Il gioco si snoda lungo alcune categorie di sfide, ciascuna delle quali prevede delle corse, le cui richieste sono diverse caso per caso. Nelle occasioni più banali, vi sarà chiesto di gareggiare contro altre auto e dovrete semplicemente preoccuparvi di arrivare primi, completando tre giri di pista. Se però preferite qualcosa di più "esotico", potete optare per la gara a eliminazione: a ogni giro, le ultime due auto vengono "cancellate" dalla competizione. Oppure potreste prediligere gli inseguimenti: mettetevi in coda a un'auto, in modo che tagli l'aria per voi, e ripetete il procedimento contro tutti gli avversari. Non manca ovviamente la competizione a tempo (che consiste fondamentalmente nel completare il circuito entro un periodo ben definito), anch'essa con diverse varianti. Per fare un paio di esempi, il tempo a vostra disposizione potrebbe aumentare passando attraverso alcuni paletti o potrebbe diminuire nel caso in cui vi allontaniate da una linea tracciata a terra.

Ciascuna sezione del gioco, oltre alle gare che potrete affrontare immediatamente, comprende anche delle competizioni da sbloccare vincendo quelle iniziali. È inoltre presente un'opzione che vi consente di personalizzare le classiche corse standard e le gare a tempo, usando in esse le



Vedete quella linea verde sull'asfalto? Questa gara consiste nel completare il tracciato nel tempo richiesto senza mai lasciarla (ogni volta che lo fate, perdete secondi).

▲ **Questo percorso è uno dei più pericolosi, perché comprende parecchi dislivelli. Affrontandoli, può anche capitare qualche acrobazia fuori programma...**

▲ **Tipica corsa su un circuito ovale "alla Indianapolis". Si tratta di un percorso lineare, sul quale potrete perdere solo se commetterete grossi errori.**

CIASCUNA SEZIONE DEL GIOCO COMPRENDE ANCHE DELLE COMPETIZIONI DA SBLOCCARE VINCENDO LE GARE INIZIALI

auto e i circuiti che avrete ottenuto nella modalità principale.
La macchina da guidare e il tracciato da percorrere sono, infatti, predefiniti. In altre parole, i programmatori hanno scelto per voi il mezzo da guidare e non c'è modo di cambiarlo. Insomma, l'unica cosa di cui dovrete preoccuparvi è salire in macchina, girare la chiave nel quadro e cominciare a pigiare sul pedale dell'acceleratore per arrivare primi e ottenere dei "premi" da utilizzare in altre modalità.
Come scrivevo poco sopra, il modello di guida basilare di Ford Racing 2 è molto semplice: di fatto, è il tipico gioco di corse automobilistiche che potreste trovare in una sala giochi, se non fosse per le diverse competizioni presenti. FR2 è un prodotto pensato, fin dall'inizio, per coinvolgere quante più persone possibile. Non punta a un pubblico ben definito, anzi, si può dire che sia stato pensato per essere il più "universale" possibile. Questo non significa che sia poco curato, dato che sono comunque stati implementati elementi come leggi fisiche elementari (è possibile sentire chiaramente l'effetto di forza centrifuga e inerzia, che erano solo accennate in una versione pre-produzione che mi era capitato di vedere) e diversi tipi di terreno, che comportano un differente approccio alla guida (altro fattore che non c'era nella versione di cui sopra). Non c'è comunque la possibilità di danneggiare il vostro veicolo o quelli altrui; sembra, infatti, che alla Empire abbiano voluto porre l'enfasi esclusivamente sulla corsa in sé, eliminando qualsiasi altro elemento. Una scelta che può essere condivisa o meno, ma che denota una volontà di rendere il prodotto "amichevole" e immediato sin dalle prime battute. Sconsiglio FR2 agli estimatori delle simulazioni più convinti: il suo approccio semplice al genere non li coinvolgerebbe. Lo consiglio invece a chi vuole un titolo vario e molto immediato, che non richieda preparazione per essere affrontato.

FORD RACING 2 È IL TIPICO GIOCO DI CORSE AUTOMOBILISTICHE CHE POTRESTE TROVARE IN UNA SALA GIOCHI

COME È INIZIATO TUTTO

Qualcuno di voi si è mai chiesto come sia nata la Ford? Probabilmente no, visto che lo si insegna a scuola fin dalle elementari; quello che forse non sapete è che Henry Ford, fondatore dell'azienda, fu un vero pioniere nel campo dei motori. Nato il 30 luglio 1863, primo di sei figli, Henry Ford cominciò a mostrare interesse nella meccanica all'età di sedici anni e si trasferì a Detroit per lavorare come apprendista meccanico. Divenne poi ingegnere per la Edison Illumination Company, ma non smise mai di dedicarsi ai suoi personali esperimenti sulla combustione interna, che culminarono con l'invenzione del quadriciclo (che vedete nella foto, guidato dallo stesso Ford), nel 1896. La fondazione della Ford Motor Company risale al 1903, dopo due tentativi infruttuosi di fondare una compagnia; l'introduzione del Model T, cinque anni dopo, diede il via al concetto di utilitaria così come è inteso oggi. Un'auto facile da guidare e da mantenere e relativamente economica, accessibile a tutti; un obiettivo che la Ford raggiunse tramite l'innovazione. Un'innovazione che si concretizzò principalmente con la catena di montaggio, che permetteva di ridurre drasticamente i tempi e i costi di realizzazione di un'auto. Il successo ottenuto permise alla Ford di creare un enorme complesso di fabbriche lungo il fiume Rouge, poco lontano da Detroit. Questo impianto di produzione indipendente divenne, negli anni a venire, indispensabile per lo sviluppo e la produzione di nuovi modelli di auto.

▲ Al termine di ogni singola competizione potrete sbloccare delle auto, dei percorsi e/o delle modalità inedite. Vi verrà comunicato di volta in volta cosa avrete ottenuto.

▲ Il modello di guida arcade permette di ricorrere a queste raffinatezze. Chiudete pure l'avversario contro il guard rail per impedirgli il sorpasso. Prestate però attenzione all'inerzia...

COMMENTO

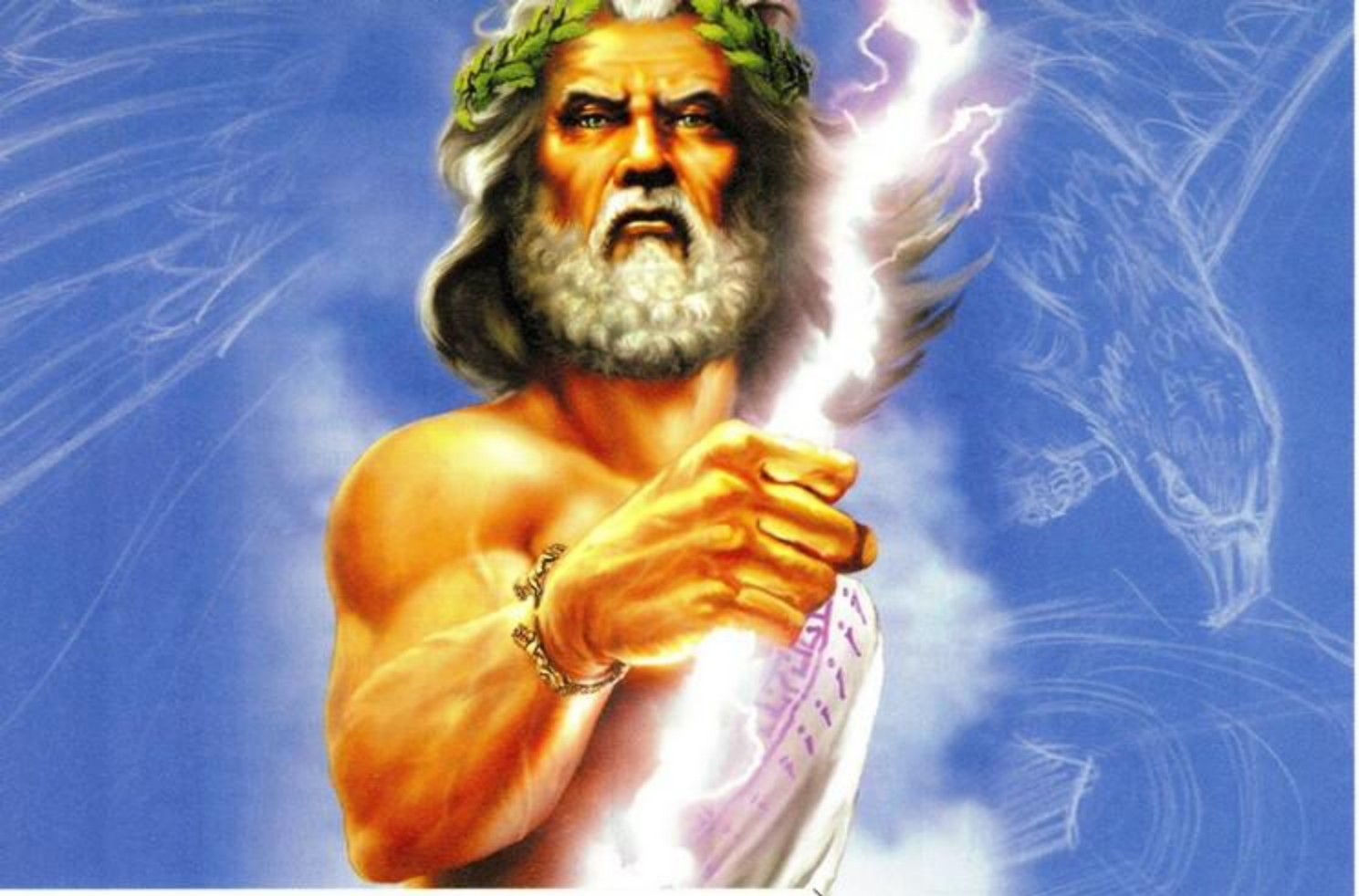
Devo ammettere di essere rimasto sorpreso. Dopo aver visto la versione preview, mi aspettavo decisamente di peggio. Nonostante il mio pessimismo storico, FR2 riesce a trovare una propria collocazione nel panorama videoludico, anche se tradisce pesantemente il suo orientamento verso il mondo delle console. L'impostazione prettamente arcade del gioco lo rende un po' un'eccezione in un campo dove, a volte, sembra si voglia cercare la maggiore aderenza possibile alla realtà e dove sembra si faccia a gara per appesantire i giochi con tonnellate di opzioni che si rivelano inutili all'atto pratico. FR2 si avvale di un comparto grafico/sonoro senza grandi motivi di lode, ma privo anche di veri e propri grossi difetti. Nonostante l'aspetto del prodotto non faccia gridare al miracolo, ci troviamo comunque di fronte una realizzazione pulita, tra l'altro graziata da alcuni tocchi di classe (basti vedere i molteplici elementi che si muovono sullo sfondo, come aerei, treni, dirigibili e via di questo passo). FR2 basa la propria forza su di un solido gameplay di base e su una ampia varietà di opzioni, che consentono di non annoiarsi nonostante la semplicità di fondo del modello di guida. Probabilmente FR2 non sarà un titolo che resterà negli annali videoludici, ma la sua immediatezza gli darà probabilmente abbastanza successo da giustificare l'uscita di un terzo capitolo.

HARDWARE

FR2 gira sotto Windows 98, ME, 2000 e XP. Le richieste hardware sono decisamente modeste: è necessario un Pentium ad almeno 500 MHz supportato da 128 MB di RAM e da una scheda video con almeno 64 MB di VRAM. Viene consigliato l'utilizzo di un volante, ma il gioco si controlla tranquillamente anche con un joypad o con la tastiera.

QUALITÀ/PREZZO
GRAFICA
SONORO
GIOCABILITÀ
LONGEVITÀ
CARISMA

65



Daniele "Tamaboke" Tamagni tamaboke@xenia.it

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Vuoi abbellire il tuo desktop? Corri a scaricare i wallpaper del gioco da TGM Online!

SVILUPPATORE
Ensemble Studios

PUBLISHER
Microsoft

DISTRIBUTORE
Microsoft

MULTIPLAYER
LAN, TCP/IP

LOCALIZZAZIONE
Manuale, sottotitoli

PREZZO
€ 35,00

SITO
www.microsoft.com/games/titans

AGE OF MYTHOLOGY: THE TITANS

Nell'elenco degli immancabili expansion pack, uno strategico mancava ancora all'appello... ebbene, finalmente l'attesa è finita, i Titani sono pronti a farci rivivere l'era mitologica!

Prima del Natale dell'anno scorso usciva nei negozi Age of Mythology, suscitando un certo scalpore tra i giocatori in attesa; il titolo in questione, infatti, oltre ad avvalersi di un'ottima realizzazione tecnica, offriva la possibilità di comandare tre civiltà molto diverse tra di loro per apparenza e meccanica di gioco. Inutile dire che il successo tra i fan dei vari Age of Empires fu immediato... Ora, a un anno di distanza, ci troviamo in mano la prima espansione ufficiale targata Ensemble Studios: The Titans. Sarà valsa la pena di attendere tanto a lungo?

LA PAZIENZA SERVE...

Dieci anni sono trascorsi dalla caduta di Atlantide, e Kastor, figlio del leggendario Arkantos, si ritrova a guidare i pochi superstiti verso la rinascita della propria civiltà. I nemici di Arkantos però, hanno la memoria lunga e degli alleati potenti, e sono riusciti a ottenere mediante l'inganno la liberazione dei titani dal mondo sotterraneo. Ancora una volta, è tempo di ristabilire le antiche alleanze per respingere questa nuova minaccia. Vediamo dunque cosa offre questo expansion pack... Per prima cosa, abbiamo una campagna per la modalità in singolo che

Ogni volta che avanzerete di un'era storica, potrete decidere a quale divinità minore dedicare i vostri templi, ottenendo benefici diversi a seconda della scelta.

Durante la nuova campagna vi capiterà di incontrare alcune vecchie conoscenze di Arkantos; se aguzzane bene gli occhi, sono sicuro che riconoscerete alcuni dei personaggi mostrati in foto.

LA CAMPAGNA PER IL GIOCATORE SINGOLO INTRODUCE LA CIVILTÀ DI ATLANTIDE, I TITANI E DODICI NUOVE MISSIONI

▲ **Ed ecco un Titano in tutto il suo temibile splendore! Con le forze attuali non ho speranze di fermarlo, ma posso almeno rallentarne l'avanzata...**

▲ **Come in passato, le sequenze di intermezzo tra una missione e l'altra sono state create con lo stesso motore grafico del gioco, ottenendo peraltro buoni risultati.**

DIVINITÀ PER TUTTI I GUSTI

Esattamente come accadeva in Age of Mythology, anche per gli Atlantidei sono presenti tre divinità maggiori e nove divinità minori tra le quali scegliere ogni volta che avanzerete di era storica. Ciascuna di queste divinità ricompenserà la vostra lealtà con delle unità mitologiche, dei potenziamenti particolari e dei poteri divini, da utilizzare come asso nella manica al momento opportuno. A differenza del passato, però, i poteri divini non vengono più limitati a un singolo uso per missione, ma possono essere impiegati più di una volta, a seconda della generosità del dio adorato. Le nuove divinità introdotte, anche se non particolarmente carismatiche, offrono alcuni poteri strategicamente molto interessanti, come, ad esempio, quelli di Kronos, che vi permetteranno di trasferire le vostre strutture in qualsiasi punto della mappa, o quelli di Helios, in grado di trasportare tutte le vostre unità militari in un determinato luogo entro il vostro campo visivo. Queste "magie" aprono una miriade di interessanti possibilità strategiche per i vostri scontri in multiplayer...

introduce la civiltà Atlantidea e i titani, con una trama che si snoda attraverso 12 nuove missioni. Anche se i livelli non sono poi così articolati (la campagna si finisce tranquillamente in un paio di giorni), rimangono sempre le modalità skirmish e multiplayer, per non parlare dell'editor di mappe incluso nel gioco. La seconda innovazione è, per l'appunto, la presenza dei titani, inarrestabili armi di devastazione, compensate dai lunghissimi tempi di evocazione richiesti; una volta che avrete lanciato un titano all'attacco, si potrà abbatterlo solamente con un altro titano oppure, nella modalità campagna, completando alcuni appositi obiettivi atti a indebolirlo.

GLI ATLANTIDEI SONO UNA CIVILTÀ ABBASTANZA LINEARE, MOLTO SIMILE A QUELLE GIÀ VISTE IN ALTRI GIOCHI STRATEGICI

L'ultima innovazione, infine, riguarda la civiltà di Atlantide, graficamente molto simile ai Greci, ma diversa per meccanica di gioco. Chi sperava in un nuovo colpo di genio degli Ensemble Studios rimarrà deluso, poiché gli Atlantidei sono una civiltà abbastanza lineare, molto simile a quanto già visto in decine di altri giochi strategici: un solo edificio per potenziare la raccolta delle risorse, uno per le unità militari d'attacco e uno per quelle di difesa, più le classiche strutture di AoM.

Inoltre, i lavoratori non devono trasportare le risorse estratte in nessun punto di raccolta, semplificandovi la vita e lasciandovi concentrare sullo sviluppo militare del vostro esercito.

Insomma, sembra che stavolta l'attenzione venga rivolta ai combattimenti, più che al racimolare ricchezze e materie prime varie.

Molto apprezzata invece la possibilità di potenziare le normali unità e farle diventare eroi a tutti gli effetti, migliorandone le caratteristiche e rendendole particolarmente efficaci contro le unità mitologiche.

Nuove divinità e nuovi poteri completano il quadro delle innovazioni, incentrate quasi esclusivamente sugli Atlantidei; in effetti, le caratteristiche introdotte per i tre schieramenti già esistenti si possono contare sulle dita di una mano, e non sono per niente rilevanti.

Il lato tecnico del gioco rimane, bene o male, lo stesso di Age of Mythology: l'audio si presenta come sempre in splendida forma, anche se le poche frasi del parlato potrebbero venire a noia abbastanza presto, mente le tracce musicali sono molto piacevoli e rilassanti.

La grafica sembra invece aver risentito abbastanza del tempo trascorso, e non stupisce più nessuno, anche se le ambientazioni rimangono sempre molto colorate e dettagliate, e i modelli poligonali delle unità sono impeccabili, animazioni comprese.

In definitiva, un acquisto consigliato? Se avete terminato la lunghissima campagna di Age of Mythology e l'idea di provare nuove missioni e unità vi entusiasma ancora, allora questo è il titolo che fa per voi, altrimenti lasciate pure perdere, poiché in Titans non troverete molto di più rispetto al gioco originale.

▲ Spesso e volentieri le missioni non si limitano al brutale sterminio del nemico, ma richiedono il completamento di obiettivi specifici più articolati; in questo caso, dovremo distruggere questa torre dopo averne disabilitato le difese magiche.

▲ Gaia, la dea della natura, potrà risanare il terreno intorno ai vostri edifici, contrastando gli effetti del passaggio dei Titani malvagi. In più di un'occasione i suoi poteri saranno la chiave della vittoria.

COMMENTO

Titans è il classico gioco che, sebbene non offra niente di particolarmente innovativo, riesce comunque a tenerti incollato al monitor per un paio di giorni di gioco intenso, e questo non può che essere considerato un pregio. Tuttavia, bisogna ammettere che le novità introdotte in un intero anno di lavorazione sono un po' pochine, e sono tutte incentrate sulla civiltà di Atlantide; persino nelle missioni della campagna in single player i nostri alleati greci, egiziani e nordici giocheranno un ruolo estremamente secondario. Tuttavia, considerato il prezzo del prodotto, non me la sento di punire eccessivamente questa scelta degli sviluppatori, che sono comunque riusciti a creare una campagna di gioco varia e intrigante. Le nuove unità sono funzionali e ben calibrate (anche se forse non particolarmente carismatiche), con i propri punti di forza e di debolezza, e i titani, sebbene possano inizialmente sembrare squilibrati rispetto agli eroi e alle unità mitologiche, giocano il ruolo di "arma definitiva", un po' come accadeva in passato per le Meraviglie di AoM.

Infine, il gioco mantiene la stessa atmosfera che si respirava in Age of Mythology, e le aggiunte per il multiplayer non potranno che fare la felicità dei giocatori. In definitiva, un buon prodotto, anche se si poteva sicuramente fare di meglio.

HARDWARE

Per giocare ad AoM: The Titans avrete bisogno almeno di un Pentium II a 450MHz, 128MB di RAM, una scheda acceleratrice da 16 MB, 430 MB di spazio libero su disco, e, naturalmente, una copia di Age of Mythology. Il gioco supporta Windows 98/ME/2000/XP.

QUALITÀ/PREZZO	
GRAFICA	
SONORO	
GIOCABILITÀ	
LONGEVITÀ	
CARISMA	

75

THE GAMES machine

ARRETRATI

Gli arretrati di TGM (in versione cd-Rom o DVD) possono essere richiesti con versamento sul c/c postale
n° 19551209 intestato a:
Xenia Edizioni S.r.l. via dell'Annunciata 31 - 20121 - Milano, indicando nella il numero e la versione desiderata

Elenco completo su: www.tgmonline.it sezione arretrati

Per informazioni: tel. 02/878511

Il prezzo degli arretrati é pari al doppio del prezzo di copertina

TGM n° 158
Luglio 2002

Gioco Completo
Hitman

TGM n° 159
Agosto 2002

Gioco Completo
RUNE
e in più
TGM GAME FACTORY

TGM n° 160
Settembre 2002

Gioco Completo
Project I.G.I.

TGM n° 161
Ottobre 2002

Gioco Completo
Serious Sam

TGM n° 162
Novembre 2002

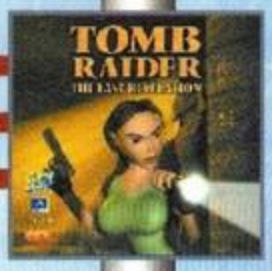
Gioco Completo
Total Annihilation Kingdoms

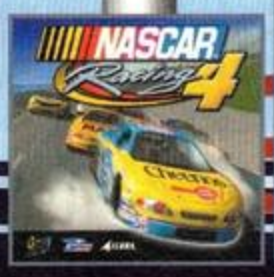
TGM n° 163
Dicembre 2002

Gioco Completo
ONI

TGM n° 164
Speciale Natale 2002

Gioco Completo
Tomb Rider The Last Revelation





TGM n° 165
Gennaio 2003

Gioco Completo
Nascar Racing 4

TGM n° 166
Febbraio 2003

Gioco Completo
Homeword Cataclysm

TGM n° 167
Marzo 2003

Gioco Completo
Project Eden

anche in versione **DVD**

TGM n° 168
Aprile 2003

Gioco Completo
Dracula 2

anche in versione **DVD**

TGM n° 169
Maggio 2003

Gioco Completo
Throne of Darkness

anche in versione **DVD**

TGM n° 170
Giugno 2003

Gioco Completo
Driver

anche in versione **DVD**

TGM n° 171
Luglio 2003

Gioco Completo
Heavy Gear 2

anche in versione **DVD**

TGM n° 172
Agosto 2003

Gioco Completo
Dark Reign 2

anche in versione **DVD**

TGM n° 173
Settembre 2003

Gioco Completo
Ghost Recon

anche in versione **DVD**

TGM n° 174
Ottobre 2003

Gioco Completo
Desperados

anche in versione **DVD**

TGM n° 175
Novembre 2003

Gioco Completo
Syberia

anche in versione **DVD**

Pc Action

di dicembre é in edicola

Gioco Completo Aliens Versus Predator

VIDEOGIOCHI PER IL TUO PC

PC ACTION

Dicembre 2003 N°129 €5.99

GIOCO COMPLETO
Aliens vs Predator
Gold Edition

MYST È TORNATO

Uru: Ages Beyond Myst ci porta in un altro, bellissimo, mondo

FIFA 2004

Finalmente un bel gioco di calcio sui nostri PC

MAX PAYNE 2

Grafica da urlo e storia intrigante. Proprio quello che aspettavamo!

PRINCE OF PERSIA

Mai un gioco è stato così coinvolgente e divertente come questo

RISOLTI

LIONHEART

LA MALEDIZIONE DELLA PRIMA LUNA

CAVI O SENZA CAVI? QUESTO È IL PROBLEMA

SIAMO SUL PUNTO DI RISOLVERE IL PROBLEMA DEI CAVI CHE AFFOLLANO LA NOSTRA SCRIVANIA...

XENIA EDITION

ISSN 1127-124B

Anno 12 - Spedizione in abbonamento postale 70% - filiale di Milano

Rivista + 3 Cd Rom Solo €5.99

BudgetZone

Davide "tOSC" Tes... itoso@xenia.it

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Vieni a consultare la lista delle uscite dei nuovi budget games su TGM Online!

Anche questo mese ci occupiamo di due titoli veramente grintosi. Se ve lo siete lasciati scappare quando è uscito a "prezzo pieno" (il virgolettato è d'obbligo, quando si parla della vincente politica di Cidiverte), ora non avete proprio più scuse per fare vostro lo stupendo GTAIII. E se, invece, amate gli strategici, troverete un buon titolo in Stronghold – Crusader… Buona lettura e buon divertimento!

GRAND THEFT AUTO III

Non sembra vero, ma è già passato un anno e mezzo dall'uscita su PC dello splendido terzo episodio della serie ideata da Rockstar Games. Volenti o nolenti, GTA III, insieme all'acclamato seguito Vice City, ha cambiato per sempre il modo di concepire i videogame, introducendosi come un virus dirompente e politicamente scorretto nel panorama dell'intrattenimento videoludico. Ora, a prezzo budget (a dire il vero, il gioco è sempre stato venduto a prezzi mediamente contenuti), il titolo statunitense promette di riportarci nuovamente per le pericolose strade di Liberty City, una specie di New York più grigia e corrotta. Insomma, il teatro perfetto per le azioni di un criminale da strapazzo deciso a farsi largo tra i pezzi grossi della malavita organizzata. Dovremo così guidare il nostro antieroe attraverso una lunghissima serie di missioni criminose, dagli omicidi su commissione, alle rapine, agli inseguimenti a bordo di auto da sogno (rigorosamente rubate, come da titolo). Un prodotto non certo per educande, violentissimo e a tratti davvero crudo, ma assolutamente unico ed elettrizzante. La natura aperta del gameplay ci permetterà nel corso della vicenda di scegliere in assoluta libertà le missioni da compiere e le strade da percorrere, in nome di una filosofia di gioco difficilmente sintetizzabile in poche righe. GTA III è un'esperienza che va vissuta intensamente, con l'adrenalina a mille e il cuore a palla, all'interno di una città da quattro milioni di abitanti riprodotta totalmente in 3D fin nei minimi dettagli. Poche storie: Grand Theft Auto III è una delle pietre miliari del videoludo tutto, un capolavoro da possedere avidamente. Come un angelo del boulevard…

Dario Ronzoni

TITOLO
Grand Theft Auto III

PUBLISHER
Take 2 Interactive

COLLANA
Bis

PREZZO
€ 9,90

REQUISITI MINIMI

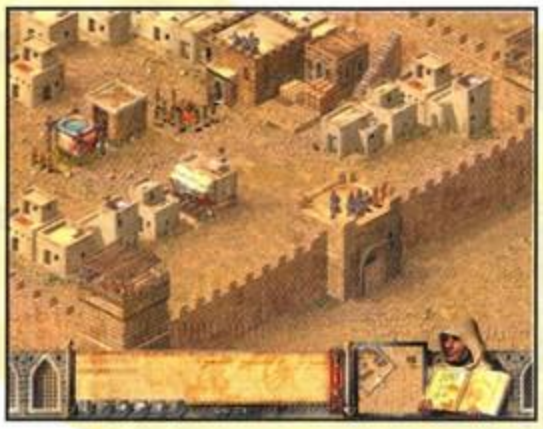
Processore: Pentium III 450 MHz – RAM: 96 MB – Scheda Video: 16 MB – Lettore CD-Rom: 4X – Sistema Operativo: Windows 98, ME, 2000 e XP

90

STRONGHOLD-CRUSADER

Stronghold Crusader è un valido RTS ambientato ai tempi dei crociati, all'interno del quale dovremo guidare il nostro manipolo di uomini per espugnare fortezze nemiche e debellare feroci avversari. Il gioco recupera l'elemento caratterizzante del primo Stronghold (l'assedio di una fortezza come cuore dell'azione, con tutti gli annessi e connessi), affiancandolo con nuove e appassionanti modalità. La prima, denominata Crusader, offre la possibilità di affrontare una lunga serie di missioni (una cinquantina), oppure, in alternativa, di scegliere mappa e nemici per una partita in pieno stile skirmish. La modalità Campagne, come facilmente immaginabile, propone quattro "trame" storiche indipendenti e completabili secondo un ordine del tutto libero. Qui potremo anche prendere le difese degli infedeli al soldo di Saladino e ricacciare dalla Terra Santa i crociati europei. Chiude l'offerta la modalità Costruire un Castello, con nove mappe diverse sulle quali costruire e far crescere la propria fortezza. Come in molti altri RTS (basti pensare a Sim City e a Tropico), non potremo controllare direttamente i nostri omini, ma solo condizionarne le scelte e lo stato d'animo, mettendo a loro disposizione una serie di strutture atte a soddisfare i loro bisogni. D'altra parte, la nostra popolarità sarà essenziale per mantenere gente alle nostre dipendenze. Se questa dovesse calare, infatti, i castellani se ne andrebbero sbattendo la porta. L'impostazione RTS è decisamente posizionata sull'arcade, vista l'implementazione abbastanza blanda di elementi gestionali e tattici, ma il divertimento è comunque garantito dalla varietà di situazioni e nemici, nonché dall'ottima dinamicità degli assedi. Peccato solo per una grafica non proprio stupenda e povera di dettagli.

Dario Ronzoni



TITOLO
Stronghold-Crusader

PUBLISHER
Take 2

COLLANA
Bis

PREZZO
€ 9,90

REQUISITI MINIMI

Processore: 800 MHz – RAM: 128 MB - Scheda video: 32 MB - Lettore CD-ROM: 4X – Sistema Operativo: Windows 98/Me/2000/XP

78

Davide "ToSo" Tosini **iltoso@xenia.it**

Il mese scorso vi abbiamo parlato dell'emulazione Xbox... questo mese ci spostiamo, invece, sulla console targata Nintendo, il GameCube, che sta facendo passi da gigante in questo mondo. Le due recensioni portano nelle vostre case Puzzle Loop (che vi aiuterà a tenere la vostra ragazza attaccata al PC. Ma lo volete veramente?) e Zero Gunner, che sazierà la vostra fame di azione. Come al solito, buon divertimento e... buona lettura

Replay

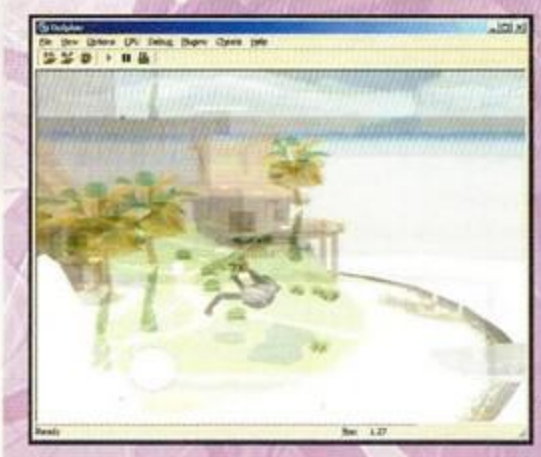
FOCUS

L'EMULAZIONE DEL GAME CUBE

Il primo passo nel campo dell'emulazione del 128-bit di casa Nintendo è stato compiuto durante la scorsa estate, e più precisamente l'11 Agosto alla comparsa del Dolwin. Si tratta di quello che può essere considerato il primo, vero tentativo di emulare il Gamecube: caratterizzato da un'interfaccia poverissima e da uno stadio di sviluppo che si può generosamente definire embrionale, il Dolwin è un programma che fa uso di un sistema di plug-in che gli consentono di riproporre sugli schermi dei nostri PC alcune delle caratteristiche che contraddistinguono il Gamecube (come quasi tutti gli emulatori di piattaforme recenti). Dolwin è inoltre basato sul concetto dell'HLE (High Level Emulation), che consente di affrontare l'emulazione di macchine molto potenti senza dover necessariamente ricorrere a un hardware fantascientifico. Alla fine di Agosto ne è stata rilasciata una versione aggiornata, la 007, che comprendeva un plug-in dedicato all'emulazione dei Media (per ora limitati a file ISO o GCM) e che soprattutto consentiva di giocare con una versione di Pong per Gamecube creata apposta da uno dei programmatori per essere testata sul Dolwin stesso.

Più o meno nello stesso periodo veniva rilasciato un altro emulatore, il Dolphin, sviluppato da un team di programmatori finora rimasto anonimo, accompagnato fin dai primi momenti da un gran numero di screenshots che ne testimoniavano i progressi.

A un inizio promettente hanno fatto seguito i veri e propri fuochi d'artificio: verso la fine di settembre, infatti, sono state rilasciate una serie di immagini che mostravano una versione di Zelda: The Wind Waker emulata grazie al Dolphin; certo le texture risultavano ancora molto confuse, e a detta dell'autore stesso il framerate era vergognoso: innegabilmente, però, un enorme passo in avanti era stato compiuto, concretizzatosi poi con il rilascio in questi giorni (metà ottobre) di un filmato che mostra Zelda emulato sorprendentemente bene (anche se il clip stesso è stato velocizzato per ovviare ai problemi di framerate di cui sopra).



Il rapido evolversi del Dolphin sembra colmare il gap che fino a qualche giorno fa divideva l'emulazione Gamecube da quella delle altre console a 128-bit: resta da vedere come si comporteranno le versioni ufficiali del programma una volta rese pubbliche, e quale hardware servirà per poterlo far girare a una velocità accettabile. In ogni caso, sembra sempre più vicino il giorno in cui sarà possibile vedere la piattaforma Nintendo emulata sui nostri PC!

Francesco "Prodocevano" Di Lazzaro (prodocevano@emuitalia.com)

PUZZLE LOOP

SOFTWARE HOUSE: Mitchell
PIATTAFORMA: Arcade
EMULATORE RICHIESTO: MAME v0.62 e seguenti

Ecco uno di quei "giochini" che piacciono tanto alle ragazze! Puzzle Loop è un parente neanche troppo lontano dei vari Puzzle Bobble o Magical Drop. Lo schema di gioco ne riprende infatti la tipica impostazione, con grafica buffa, palline colorate e musichette orecchiabili. A differenza dei due classici di cui sopra, in questo gioco le sferette vengono sparate da un non meglio identificato macchinario che si trova al centro dello schema. Le palline partono dai bordi e col passare del tempo si avvicinano pericolosamente al nostro cannone, seguendo il più delle volte percorsi a spirale. Manco a dirlo, il nostro compito è quello di raggruppare almeno tre palline dello stesso colore prima che queste arrivino al centro, eventualmente ricorrendo all'aiuto di provvidenziali gadget.

Come sempre accade, il semplicissimo concept rende il puzzle dannatamente divertente e longevo, grazie anche alla difficoltà molto ben calibrata man mano che si avanza nei livelli. Al momento il gioco è emulato piuttosto fedelmente dal MAME in ben tre versioni (europea, americana e giapponese), le quali si differenziano abbastanza per alcuni aspetti del gameplay. Esiste anche un seguito su scheda Capcom CPS2 (Puzzle Loop 2), attualmente non emulato.

Nico "NiX" Barrecchia (nix@emuitalia.com)

ZERO GUNNER

SOFTWARE HOUSE: Psikyo
PIATTAFORMA: Arcade
EMULATORE RICHIESTO: Nebula Model 2

Il mondo è piagato dalla forfora e (soprattutto) dal terrorismo! Interrompete le vostre vacanze a Lignano Sabbiadoro per comprare il primo shampoo che trovate e imbarcatevi sul vostro elicottero preferito, selezionabile tra un Apache, un Gunship e un Cobra. Se volete prendervela comoda, potete anche affrontare separatamente diverse operazioni in USA, Europa e Asia; se proprio non potete fare a meno della distruzione su scala globale, il livello EXPERT è quello che fa per voi. Zero Gunner è uno sparatutto 3D che non sfugge troppo ai dettami della categoria, tranne per il fatto che lo scrolling multidirezionale vi porterà a barcamenarvi in situazioni a volte davvero inusuali nonché scomode; inoltre, la possibilità del lock-on (cioè il mantenere il fuoco concentrato sullo stesso nemico fino alla sua distruzione) sovente lascia i propri fianchi scoperti agli attacchi di altri avversari. Si tratta comunque di un titolo avvincente che vi terrà impegnati per bel un po', soprattutto nei livelli avanzati: peccato per le penose sequenze finali, visto che dalla Psikyo eravamo abituati a molto meglio (vedi Gunbird 2). Un'avvertenza: disattivate il sonoro, a meno che non abbiate una CPU superiore al GHz: i giochi Model 2 sono davvero esosi in termini di hardware!

Vasco "Vaz" Serafini (mrvaz@inwind.it)

aiwa.com

Daniele "Wergio" Vergìni talentscout@xenia.it

TalentZone

SPEDITECI I VOSTRI LAVORI!
(Per le realizzazioni "voluminose" mandateci un CD per posta ordinaria!)

Giochi e Demo:
talentscout@xenia.it
Daniele Vergini
Via Firenze 231/a
47010 Villa Rovere (FO)

Grafica e Filmati:
talentart@xenia.it
Luciano Iurino
viale E. Montale, 28
70024 Gravina (BA)

Voglio approfittare di questo spazio per segnalare un progetto italiano tanto folle quanto geniale: si tratta di Keyboard Advance, un editor di testo per GBA sviluppato da Francesco Napolitano. Esistono già numerosi "reader" per la console portatile di casa Nintendo, ma nessuno prima d'ora aveva mai pensato di realizzare un vero editor! Per scaricarlo e scoprire come funziona, visitate il sito ufficiale: ww.keyboardadvance.cjb.net.

GAME DEV NEWS

Questo mese vorrei iniziare riportando un'importante dichiarazione di Dirk Meyer, un alto dirigente di AMD che in occasione della presentazione del processore Athlon 64 FX ha rilasciato quanto segue: "Gli appassionati di PC e videogiochi sono i veri driver del mercato. Sono loro che influenzano le scelte e le strategie delle aziende del settore". Trovo che frasi come questa siano molto importanti, in quanto denotano l'impatto del videogioco sul mercato e come questo possa influenzarne anche altri come quello dell'hardware... In questi giorni corrono ad esempio voci secondo le quali il furto del codice di Half-Life 2 (e relativo rinvio dell'uscita del gioco) possano determinare una contrazione dei mercati del software e dell'hardware: incredibile, vero? Eppure, il "videoludo" ha acquisito e sta acquisendo nella società un'importanza sempre maggiore: speriamo lo capiscano anche qui in Italia! Rimanendo sempre in tema di codici sorgente, vi segnalalo il rilascio di due famosi engine 3D: il primo è quello di Homeworld, di cui Relic ha reso disponibile per il download il codice sorgente (in cambio di una registrazione gratuita) all'indirizzo http://www.relic.com/rdn. Il secondo, invece, è una versione "ridotta" dell'engine di Unreal Tournament 2003: la Epic ha intenzione di rendere disponibile entro breve il download gratuito di un pacchetto contenente l'UnrealEd, il Karma Authoring Tool, l'UnrealScript IDE, l'UnrealScript Debugger e i filtri di esportazione per 3DStudioMax e Maya... purtroppo, niente codice sorgente del motore grafico, ma sicuramente meglio di niente!

Proseguiamo con due news relative al binomio videogiochi-Università (che qui in Italia, come sappiamo, è ancora a uno stadio primordiale): presso la North Carolina State University si è tenuto un seminario denominato Unreal University, dove alcuni membri del team di sviluppo della Epic Games hanno insegnato come realizzare MOD col loro motore grafico (sito ufficiale della manifestazione http://cde.ncsu.edu/uu/). Tornando al Vecchio Continente va assolutamente lodata l'iniziativa di Nintendo, che ha donato 4 kit di sviluppo per GameCube alle università inglesi di Hull, Abertay, Northumbria e Liverpool: a quando qualcosa del genere anche in Italia?

Prima di concludere, vi riporto le consuete news sui prodotti italiani: anche questo mese parliamo di Artematica (che sforna videogiochi a una velocità davvero impressionante), il cui ultimo prodotto è Combat Blade. Si tratta di un gioco di combattimento fra trottole dotate delle armi più disparate, uscito a novembre nelle edicole a un prezzo di 9.90 Euro. Passiamo infine alla PM Studios, la quale ha recentemente annunciato varie novità riguardanti Etrom "The Astral Essence" (l'action-rpg a cui sta lavorando), fra cui un nuovo sito (www.etrom.net), il rilascio delle prime tavole del fumetto ispirato al gioco e l'accordo per la distribuzione del titolo in Russia (e paesi di lingua affine) da parte di Logrus International e 1C Company.

TALENT SCOUT

Il gioco di questo mese è SpaceFire (www.unlimited2.com/spacefire.htm), un classico shoot'em up a scorrimento verticale programmato da Bruno Rossi in C++ con le DirectX 8, grafica di Stefano Martino e musiche di Domingo Buendia. La dinamica di gioco è molto semplice e come in tutti gli sparatutto troviamo power up vari, tipi di "sparo" differenti e flotte di astronavi nemiche destinate a essere decimate dai cannoni del nostro velivolo. Non mancano nemmeno enormi boss di fine livello che potremo distruggere pezzo per pezzo. In conclusione, penso che SpaceFire sia un buon inizio e che con qualche modifica potrebbe diventare un giochino davvero divertente: bisogna però lavorare ancora molto, in particolare su alcuni dettagli grafici come le esplosioni (praticamente assenti), gli sfondi, ecc. Nella versione che ho visionato sono presenti solo due livelli, ma spero che ne venga rilasciata a breve una più completa: in questo, caso non mancheremo certo di proporvela.

4,7 milioni di copie vendute in tutto il mondo*

"Splinter Cell potrebbe essere il motivo per cui comperare una Xbox"
Planet Xbox Magazine

"Unico, colossale, maestoso, il Dio dello Stealth"
Giochi per il Mio Computer

"Un capolavoro intenso e spettacolare"
PS2 Ufficiale

Best Action Game - E3 2002
Best Game - ECTS 2002
Xbox game of the year - Gamespy

Tom Clancy's
SPLINTER CELL

Sam è tornato con una proposta che non puoi rifiutare!

XBOX

PlayStation.2

PC CD-ROM

PC CD-ROM

(29,99 €) **(29,99 €)** **(29,99 €)** **(45,99 €)**

12+ www.pegi.info

* *Per tutte le piattaforme*

© 2002 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Ubisoft Entertainment, and the Ubisoft logo and Splinter Cell are registered trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries. Splinter Cell is a trademark of Ubisoft Entertainment. All other trademarks are the property of their respective owners.
Microsoft, XBox, the XBox Logos and XBox Live are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or in other countries. and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.
NINTENDO, GAME BOY ADVANCE, NINTENDO GAMECUBE AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

Disponibile anche per:
NINTENDO GAMECUBE
GAME BOY ADVANCE

UBISOFT
www.splintercell.it

Paolo Besser paolone@xenia.it

Hardware

TGM ONLINE www.tgmonline.it

TGM Online, sezione Download: tutti i driver ti aspettano!

Questo mese abbiamo due prodotti di assoluto primo piano da recensire: la scheda madre IC7-MAX 3 di Abit e la velocissima reference board del Radeon 9800XT di ATi, il più interessante acceleratore grafico del momento. E non è certo finita qui...

ABIT IC7-MAX3

Games Machine Best Buy ★★★

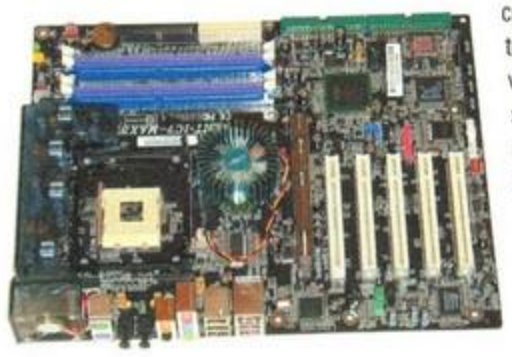
Distributore: Diversi
Prezzo al pubblico: € Variabile (190 circa)

INSTALLAZIONE	7
INNOVAZIONE	9
PRESTAZIONI	9
COMPETITIVITÀ	9

+ Elevato margine di overclock
+ Ottima stabilità e compatibilità del sistema
− Qualche problema a installare il dissipatore CPU

9

Da qualche tempo Abit si è guadagnata la fiducia degli utenti più smaliziati grazie a una serie di prodotti indovinati e a un'agguerrita politica di innovazione, che l'ha portata a introdurre – prima dei suoi concorrenti più blasonati – le più moderne soluzioni tecnologiche sulle sue schede madri. Già due anni fa, per esempio, con la prima scheda della serie MAX, Abit scandalizzò il pubblico più conservatore eliminando le vecchie porte "legacy", vale a dire la seriale e la parallela, per sostituirle con un numero a detta dei medesimi "spropositato" di porte USB, sei per la precisione, e inserendo anche due misconosciute porte firewire IEEE1394. Inutile aggiungere che, se non c'erano vecchie stampanti e vecchi modem da usare, le prestazioni dell'intero sistema avevano sicuramente da guadagnare. Col passare del tempo, diversi modelli di motherboard MAX si sono avvicendati, tutti caratterizzati da qualche simpatica innovazione. Siamo così giunti al modello IC7-MAX3, per processori Intel Pentium 4 con FSB a 533 e 800 MHz, basato sul "cuore" dell'IC7-G ma dotato di una serie di caratteristiche che faranno indubbiamente la gioia del Pastore di turno.



La prima cosa che si nota, aprendo la confezione, è l'incredibile quantità di accessori forniti in dotazione. Da qualche parte in queste pagine dovreste poter osservare una foto che li mostra tutti: mascherina per il case, 4 cavetti SATA, un cavo Ultra-ATA rotondo, un cavo per il floppy rotondo, una mascherina con due porte USB e firewire aggiuntive, due doppiatori per l'alimentazione da molex per hard disk Serial-ATA (quindi con un solo cavo in uscita dall'alimentatore si può dare corrente a due dischi fissi). Mancano i convertitori da ATA a SATA che avevamo potuto ammirare in alcuni modelli precedenti, ma la cosa non stupisce visto che questa scheda è pensata per quel genere di utenti ligi all'innovazione, che sicuramente avranno già almeno due dischi SATA a disposizione, magari da mettere in RAID. Un sospetto che si fa molto più realistico se contiamo quanti connettori Serial-ATA monta questa scheda, ben sei, e notiamo che in dotazione ci sono anche due controller SATA-RAID per piazzare i dischi nella configurazione che più si gradisce. Va aggiunto che durante i nostri test non si sono manifestati tutti i problemi che affliggevano le prime schede madri Abit con controller RAID integrato, e che finalmente possiamo considerare "mature" questo genere di apparecchiature.

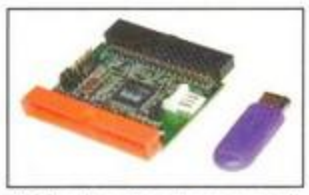
Il sottosistema dischi, comunque, è solo l'antipasto. Chi vuole continuare a usare un disco EIDE può farlo in maniera sicura, visto che Abit ha introdotto un sistema di crittografia "on the fly" che opera grazie a una piccola interfaccia da interporre fra il cavo EIDE e l'hard disk: una volta attivato è possibile accedere al disco fisso solo disponendo di un'apposita chiavetta, altrimenti i dati risulteranno del tutto illeggibili, anche staccando il disco e collegandolo a un secondo computer. L'algoritmo lavora a 40 bit, offrendo un elevato margine di sicurezza. L'unico inghippo è che il disco va partizionato e formattato soltanto dopo l'applicazione del congegno. In ogni caso, si tratta di un magnifico sistema per nascondere i propri dati sensibili dagli occhi più indiscreti.

Altra novità di rilievo è rappresentata dal sistema di ventilazione OTES, che va a ricoprire il circuito di alimentazione della scheda madre, proteggendo nel contempo il dissipatore della CPU dalle influenze che i condensatori potrebbero esercitare alle più elevate temperature. L'idea è sicuramente buona, e pure esteticamente fa il suo effetto grazie all'illuminazione verde di cui è dotato. Peccato però che il sistema OTES, costituito da una scatola di plastica trasparente, sia a diretto contatto con l'alloggiamento del dissipatore della CPU, cosa questa che può complicare l'installazione della ventola in questione. Il nostro consiglio, dunque, acquistando questa scheda, è di controllare il "dissi" del processore ed eventualmente di provarne un paio prima di scegliere il modello più adatto alle nostre esigenze.

In termini operativi, comunque, la Abit IC7-MAX 3è davvero un'isola felice per gli "overclocker": non solo dispone di quattro impostazioni predefinite per i videogiochi (che aumentano le prestazioni diminuendo il numero di controlli effettuati dalla scheda madre – ed esponendo il sistema al pericolo di blocchi alle impostazioni più estreme), ma tramite l'arcinoto BIOS "softmenu" possiamo modificare a piacimento tutti i parametri del sistema, andando a raggiungere, con opportuni kit di raffreddamento, valori assolutamente inauditi per il front side bus (290 MHz invece degli usuali 200 per i processori Intel con FSB nominale a 400 e 800 MHz), con incrementi in termini prestazionali piuttosto sensibili. Certo, bisogna sempre fare attenzione quando si compiono manovre così pericolose, ma se sappiamo dove mettere le mani, con la IC7-MAX 3 ci potremo certamente divertire!

▲ Tutto l'armamentario in dotazione con la scheda IC7-MAX3

◀ In questo particolare notiamo l'estrema vicinanza del sistema OTES alla gabbia della CPU. La difficoltà nel montare il dissipatore varia da modello a modello.



▲ Questo piccolo aggeggio consente di codificare al volo i file sul disco fisso, in modo da proteggerli da occhi indiscreti.

HARDWARE

NEWS

FUORI GUN METAL, DENTRO AQUAMARK 3!

Repentino "cambio in corsa" per i benchmark usati questo mese. Abbiamo infatti appurato che coi driver Catalyst 3.8, una volta attivato il filtro anisotropo 8x e l'antialiasing 4x, si verifica uno strano difetto di visualizzazione con Gun Metal. Le ombre dei terreni, che normalmente risultano essere realizzate molto bene e del tutto naturali (è così anche disattivando i filtri), improvvisamente si frastagliano e appaiono sotto forma di poligoni scuri. Il timore che questa semplificazione della scena potesse in qualche modo alterare i nostri benchmark, ci ha fatto propendere a un cambio della guardia per il nostro test DirectX 9. In attesa di un chiarimento da ATi, e di una nuova release dei driver Catalyst, abbiamo preferito usare Aquamark 3, basato sullo stesso motore di Aquanox 2, anch'esso programmato usando gli effetti delle DirectX 9. Aquamark 3, inoltre, ha il vantaggio di usare gli shader 2.0, risultando di conseguenza più vicino ai giochi che usciranno in futuro.

GIGABYTE SCEGLIE ANCHE NVIDIA

È la fine dei contratti di esclusività per i chipset di schede video? Probabilmente no, ma in seguito alla decisione di Asus di produrre schede video basate tanto su processori GeForce quanto su Radeon, anche il noto produttore taiwanese Gigabyte ha annunciato che sfrutterà entrambe le tecnologie. Gigabyte, però, è stata per anni

ATI RADEON 9800 XT

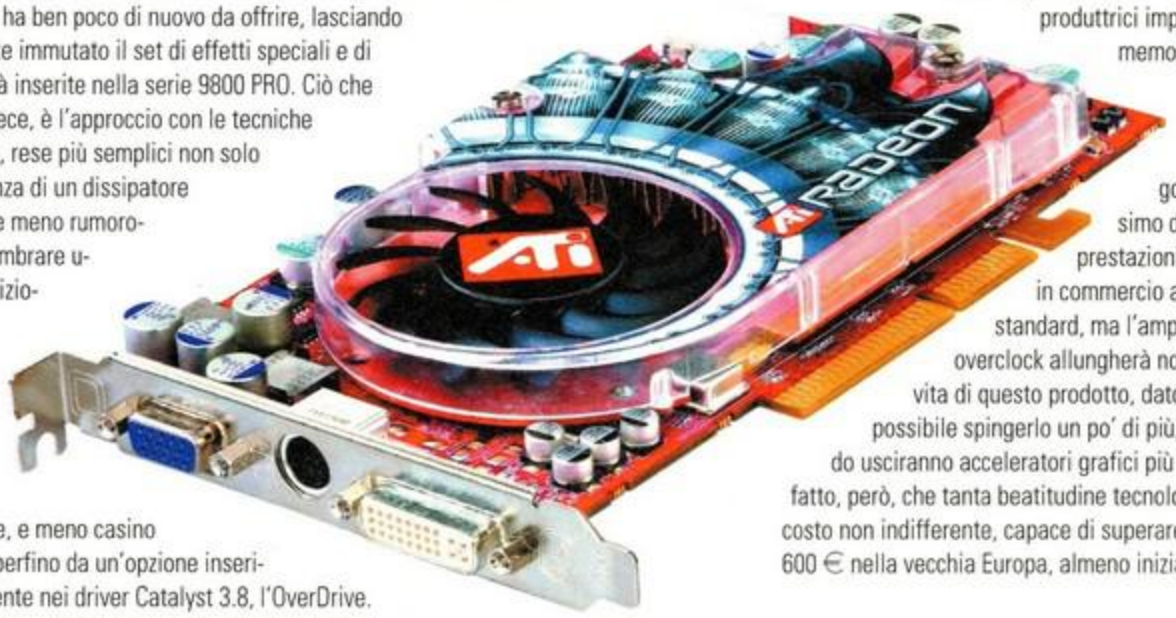
Distributore: ATi
Prezzo al pubblico: € Variabile (600 circa)

7 INSTALLAZIONE
6 INNOVAZIONE
9 PRESTAZIONI
9 COMPETITIVITÀ

+ Alto margine di overclock
+ Buon supporto di driver e applicazioni
− Solo un altro piccolo passo avanti

8

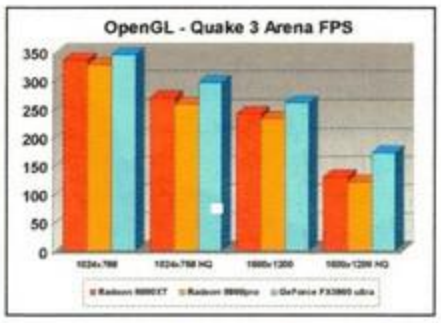
Chi si aspettava qualcosa di rivoluzionario dalle schede basate su Radeon 9800 XT, o per meglio dire R360, probabilmente resterà deluso. La nuova ammiraglia di ATi, nonostante tutte le pregevoli innovazioni, rappresenta solo un piccolo passo avanti rispetto alle attuali Radeon 9800 PRO, e sembra essere nata con il solo scopo di detronizzare nuovamente nVidia – se proprio ce n'era bisogno – sul fronte delle prestazioni velocistiche. Il Radeon 9800 XT, dunque, sul fronte dell'innovazione tecnologica ha ben poco di nuovo da offrire, lasciando praticamente immutato il set di effetti speciali e di istruzioni già inserite nella serie 9800 PRO. Ciò che cambia, invece, è l'approccio con le tecniche di overclock, rese più semplici non solo dalla presenza di un dissipatore più grande e meno rumoroso (potrà sembrare una contraddizione, ma più le ventole sono ampie, meno hanno bisogno di girare, e meno casino fanno), ma perfino da un'opzione inserita direttamente nei driver Catalyst 3.8, l'OverDrive.



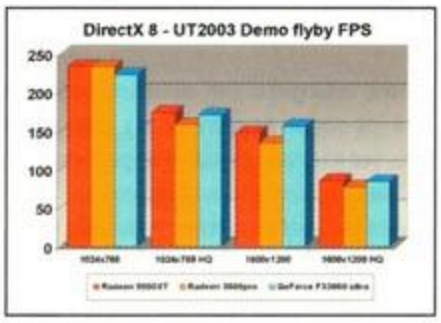
Questa tecnologia prende in considerazione la temperatura raggiunta dalla VPU e agisce di conseguenza, aumentando o diminuendo dinamicamente la frequenza di funzionamento del processore centrale e della ventola, attuando un vero e proprio "overclock di fabbrica" in grado di spingere VPU e memorie a frequenze maggiori di quelle standard, impostate normalmente a 412 e 730 MHz (contro i 380/680 MHz del 9800 PRO). Magnifico, comodissimo, eccezionale, direte voi... peccato che alla prova dei fatti questo OverDrive, una volta attivato, non ci abbia entusiasmato granché. Di fatto l'aumento più alto che siamo riusciti a ottenere non supera il 5% delle prestazioni iniziali (152 Fps al benchmark flyby di Unreal Tournament 2003, contro i 147 ottenuti senza). Meglio quindi rivolgersi alle tecniche di overclock "tradizionali" come il caro buon vecchio programma Rage3D Tweak, con il quale è stato possibile spingere la scheda fino a 460/810 MHz e ottenere – in questo caso – un aumento davvero sensibile delle prestazioni generali. Tenete presente, tuttavia, che la scheda in esame è una reference board di ATi, quindi ciò che leggete qui cambierà a seconda del produttore, della circuiteria elettronica e delle memorie impiegate. Insomma, il prodotto finito potrebbe comportarsi diversamente.

Per il resto, c'è veramente poco da aggiungere: chi vuole il top troverà certamente un alleato nel Radeon 9800 XT, perché se tutte le case produttrici impiegheranno memorie di alta qualità, sarà possibile non solo godere del massimo delle prestazioni attualmente in commercio a condizioni standard, ma l'ampio margine di overclock allungherà notevolmente la vita di questo prodotto, dato che sarà possibile spingerlo un po' di più, anche quando usciranno acceleratori grafici più veloci. Sta di fatto, però, che tanta beatitudine tecnologica ha un costo non indifferente, capace di superare facilmente i 600 € nella vecchia Europa, almeno inizialmente.

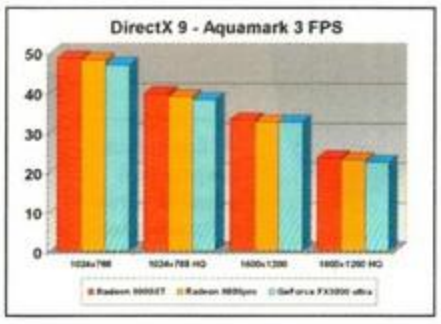
I BENCHMARK: Abbiamo messo sotto torchio la reference board del Radeon 9800 XT e i risultati sono questi. Per comparazione, abbiamo inserito la Radeon 9800 PRO di Hercules (3D Prophet 9800 PRO) e la ASUS V9550 (GeForce FX 5900 Ultra). I grafici parlano abbastanza chiaro, ma va fatta una considerazione piuttosto importante: sul fronte nVidia abbiamo usato i driver Detonator 51.75, noti purtroppo per le loro "ottimizzazioni", capaci di elargire framerate elevatissimi al costo, però, di diminuire la qualità effettiva dell'immagine. Un abbattimento che diventa facilmente visibile a occhio nudo attivando, per esempio, l'antialiasing 4x su Aquamark 3: osservando bene lo schermo, non sembra nemmeno che un AA sia effettivamente attivato. Ne consegue, quindi, che a parità di frame per secondo, la qualità dell'immagine del Radeon 9800 XT è comunque superiore, e questo è un dato che deve sempre essere tenuto in debita considerazione.



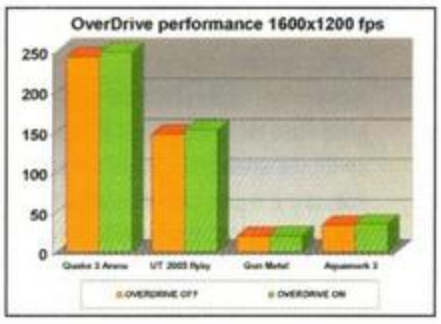
▲ Quake 3 Arena resta il cavallo di battaglia delle schede nVidia (in blu), e il numero di FPS rimane superiore in qualunque condizione. La vecchia 9800 PRO (in arancione) si difende molto bene.



▲ Unreal Tournament 2003 si comporta diversamente a seconda dei casi, preferendo il 9800 XT (in rosso) a tutte le risoluzioni, fuorché per i 1600x1200 punti senza filtri.



▲ Abbiamo usato Aquamark 3 al posto di Gun Metal per due motivi: come benchmark è più affidabile e poi con i Catalyst 3.8 non funzionava a dovere. Qui entrambi i Radeon danno risultati lievemente migliori del GeForce FX.



▲ L'OverDrive in tutta la sua utilità pratica (barre verdi). Speriamo che questi risultati migliorino con le successive versioni dei Catalyst e con le schede effettivamente disponibili nei negozi.

partner storica di ATi. Resta da capire se è aumentato il potere contrattuale delle case produttrici di schede video, o se è diminuito quello dei produttori di chipset. Fatto sta che sempre più aziende cercano di imporsi su tutto il mercato senza voler fare preferenze di sorta.

LA VIA DANESE AL WATERCOOLING

La danese Asetek ha recentemente posto in vendita, sul suo sito, una soluzione veramente interessante, anche se piuttosto costosa, per raffreddare i nostri PC. Un bellissimo sistema di raffreddamento a liquido sullo stile di quello usato per la Gainward recensita questo mese, ma diverso sotto alcuni aspetti importanti: innanzitutto dispone di un dissipatore per la scheda video, per il chipset della scheda madre, e per la CPU principale, e poi la pompa è alimentata esternamente, sgravando così l'alimentatore del PC dai suoi consumi (anche se è sempre possibile usare la presa AC esterna di alcuni alimentatori). Infine il serbatoio è trasparente, in questo modo è sempre possibile osservare il livello del liquido (certo, bisogna anche avere un case largo e dotato di finestra, almeno in prossimità del serbatoio). Tutto questo alla modica cifra di 325 €.

NEWS

TERRATEC AUREON 5.1 FUN

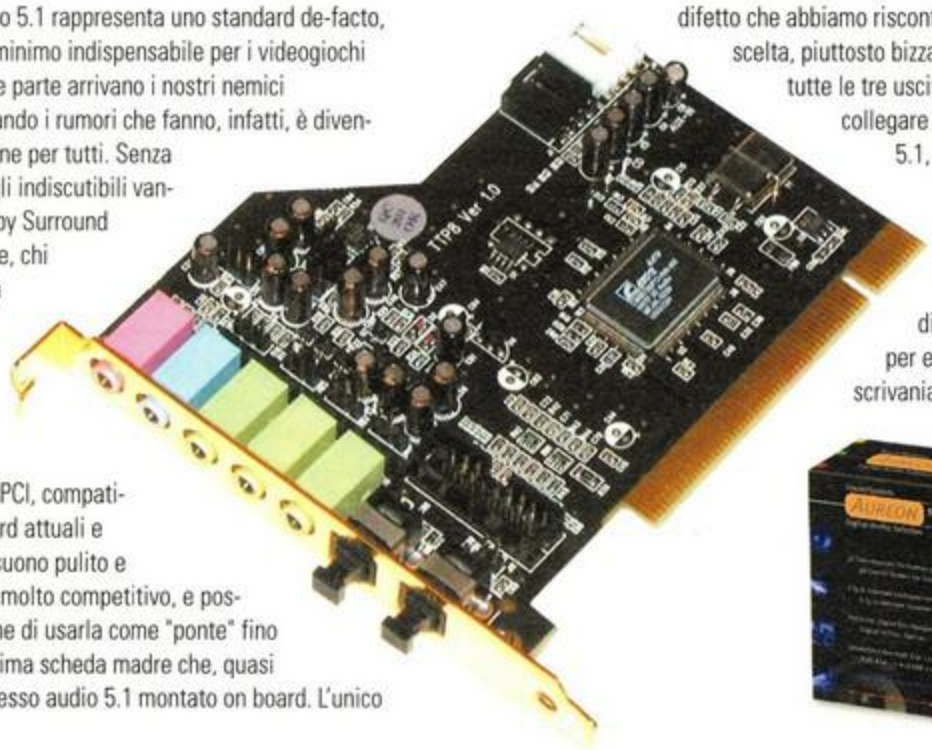
Distributore: Terratec
Prezzo al pubblico: € 49 (IVA inclusa)

INSTALLAZIONE	8
INNOVAZIONE	5
PRESTAZIONI	7
COMPETITIVITÀ	8

+ Audio di buona qualità, senza fruscii
− Uscite sul retro indicate tutte dallo stesso colore

7

Ormai l'audio polifonico 5.1 rappresenta uno standard de-facto, oltre che un requisito minimo indispensabile per i videogiochi moderni: sapere da che parte arrivano i nostri nemici semplicemente ascoltando i rumori che fanno, infatti, è diventata una buona abitudine per tutti. Senza contare, ovviamente, gli indiscutibili vantaggi costituiti dal Dolby Surround nei film in DVD. Ebbene, chi ancora non avesse una scheda audio a sei canali sul proprio computer, può investire una banconota da 50 € in questa graziosa scheda audio PCI, compatibile con tutti gli standard attuali e capace di produrre un suono pulito e vibrante. Il suo costo è molto competitivo, e possiamo permetterci anche di usarla come "ponte" fino all'acquisto della prossima scheda madre che, quasi sicuramente, avrà lo stesso audio 5.1 montato on board. L'unico difetto che abbiamo riscontrato in questa scheda è la scelta, piuttosto bizzarra, di colorare di verde tutte le tre uscite sul retro del computer: collegare i tre cavi di un impianto 5.1, cosa già di per sé macchinosa, diventa ancora più difficile, soprattutto se il computer è in un luogo un po' buio o difficilmente raggiungibile, per esempio sotto una scrivania.



LOGITECH DUAL ACTION

Distributore: Logitech
Prezzo al pubblico: € 29 (IVA inclusa)

INSTALLAZIONE	8
INNOVAZIONE	6
PRESTAZIONI	8
COMPETITIVITÀ	8

+ Estremamente comodo e senza spigoli vivi
+ Buon software in dotazione
− Manca il supporto al Force Feedback

7

Ci sono videogiochi che, senza una periferica atta allo scopo, sarebbero davvero impossibili da apprezzare: si prendano gli sportivi della Electronic Arts, per esempio. Senza un joypad analogico effettuare tiri, lanci e movimenti con la dovuta precisione sarebbe un vero e proprio patema. Per non rinunciare a parte del divertimento, dunque, si può ricorrere a questo bellissimo joypad della Logitech che, a un costo contenuto, offre tutto ciò di cui un giocatore ha veramente bisogno: una croce direzionale digitale (che, nonostante la forma non lo suggerisca, rende piuttosto semplice l'uso delle diagonali) e due controller analogici a misura di pollice, che è anche possibile schiacciare per ottenere due tasti in più. In totale, il Dual Action offre dodici tasti, posizionati esattamente come nel pad della PlayStation (ci mancava solo che scrivessero "Select" e "Start" al posto di "9" e "10", e poi eravamo a posto). Le dimensioni della periferica sono tali da renderlo compatibile tanto con le manine dei giocatori più giovani, quanto con le manone medio-grandi di quelli più attempati. Finalmente Logitech ha rinunciato ai dannatissimi angoli vivi che un tempo metteva ovunque e questo non può che farci piacere, visto che abbiamo usato questo pad per ore e ore senza affaticare i polsi o i palmi delle mani. Buono anche il software in dotazione, che consente di stabilire dei profili per i nostri giochi, in modo da emulare la pressione della tastiera quando necessario.

▶ **Con questo programma è possibile personalizzare le funzioni del pad per qualsiasi videogioco.**

HARDWARE

NEWS

CATALYST 3.8 DANNOSI ALLA SALUTE?

Oltre a dare problemi con Gun Metal, gli ultimi driver di ATi (almeno mentre scrivo) sembrerebbero causare problemi di surriscaldamento, arrivando addirittura alla bruciatura della scheda o del monitor nei casi più estremi. Appena la notizia si è sparsa sui forum più bazzicati dai fanatici del 3D, Terry Makedon, il "papà" dei driver Catalyst, si è affrettato a rilasciare queste dichiarazioni: "Qui in ATi abbiamo passato diverso tempo a controllare le temperature delle schede usando la versione 3.8 dei driver. In nessun caso abbiamo sperimentato aumenti superiori ai 10° C e tutti gli aumenti che si sono verificati in condizioni ben precise – come il test Nature del 3D mark – sono stati dell'ordine di pochi gradi, comunque ampiamente compresi nelle nostre norme di sicurezza. Per quanto riguarda i monitor, l'unico ad aver avuto problemi è un nostro beta tester, e stiamo cercando di capire con lui cosa sia potuto succedere e se è imputabile ai driver. Non ci è ancora arrivata notizia di utenti che abbiano bruciato il monitor". Sarà, ma noi di TGM, per precauzione, consigliamo a tutti di tenere sott'occhio la temperatura del core della scheda video.

CLUB-3D PRIMO PRODUTTORE DI SCHEDE VIDEO VOLARI

XGI ha recentemente annunciato che Club-3D sarà il primo produttore di schede video basate sui suoi processori grafici DirectX 9 Volari. Di questi ultimi abbiamo già parlato il mese scorso, e – almeno sulla carta – hanno tutte le carte in regola per infastidire ATi e nVidia sulla fascia medio/alta, soprattutto se verranno lanciati sul mer-

GAINWARD COOLFX 1600/XP GOLDEN SAMPLE

Se nella nostra pagella ci fosse la voce "professionalità" (intesa "alla Pastore") questa scheda video si sarebbe certamente meritata un 10 con la lode! Il motivo? Negli oltre due chili di imballaggio, trovano posto la scheda video (ovvio), i driver (ancora più ovvio), la documentazione (e vorrei ben vedere…), un tubo di gomma trasparente (già meno ovvio), un radiatore con relativa ventola da 12 cm di diametro (per nulla ovvio) e una pompa (niente battutine, grazie). Il tutto, ovviamente, senza contare i vari cavetti e tubicini che completano la confezione. Insomma, ci troviamo di fronte a una scheda video con un impianto di raffreddamento a liquido, indubbiamente più efficace di una rumorosa ventolina, anche se drammaticamente più costoso rispetto alla media. Considerando però che il solo impianto, prodotto da Innovatek, costa oltre 200 €, forse questa "offerta speciale" scheda video + impianto a 900 _ riesce ancora a essere conveniente. Forse.

Il cuore della Gainward CoolFX 1600/XP Golden Sample è rappresentato da un chip GeForce FX 5900 Ultra, cloccato però a 500 MHz (normalmente dovrebbe girare a 450), mentre le memorie DDR, certificate per funzionare a velocità molto elevate, funzionano a 900 (sulle altre schede basate sulla stessa GPU normalmente vanno a 850 MHz). Grazie al sistema di raffreddamento liquido, tuttavia, ci è stato possibile andare oltre, ottenendo un sistema stabile anche a 510/1000 MHz, ed è proprio a queste frequenze che abbiamo calcolato i nostri benchmark. C'è tutto un paragrafo sull'argomento, mi sembra inutile dilungarmi qui. Parliamo, piuttosto, del problema maggiore di questa scheda, la sua installazione.

Il sistema di raffreddamento a liquido non è esattamente la cosa più semplice da installare per un principiante: occorre una certa perizia nel posizionamento dei tubicini perché bisogna evitare il più possibile la loro torsione, i giri troppo complicati e, perché no, le sollecitazioni dovute a cavi che interferiscono. Bisogna lasciare lo spazio necessario a operare nel case in modo che l'accesso agli altri cavi e alle schede PCI (che possono sempre cambiare…) sia sempre agevole. Un vero dramma se non si dispone di un case particolarmente spazioso. Inoltre, la documentazione in Inglese e Tedesco sulla procedura è quanto di più vago si possa immaginare, e lascia parecchio a desiderare. Con un po' di fantasia e di senso pratico, tuttavia, si capisce abbastanza bene. Anche i dispositivi di fissaggio sono blandi e scomodi da usare: verrà immediatamente voglia di adoperare altre viti e altri mezzi per applicare l'impianto al case. Vi consigliamo di affrontare questa fase con la massima pazienza.

Distributore: Gainward
Prezzo al pubblico: € 899 (IVA inclusa)

5	INSTALLAZIONE
8	INNOVAZIONE
9	PRESTAZIONI
5	COMPETITIVITÀ

+ Silenziosissima
+ Il GeForce FX5900 Ultra ai suoi limiti!
– Le Radeon 9800 XT sono ugualmente veloci e costano 300 € in meno

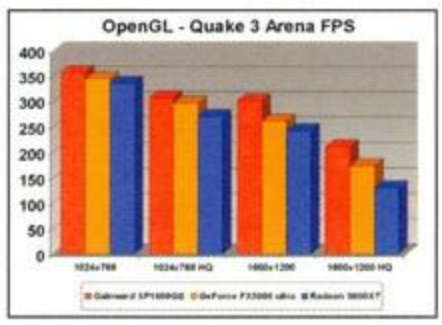
7

▲ **La confezione contiene tutta questa roba…**

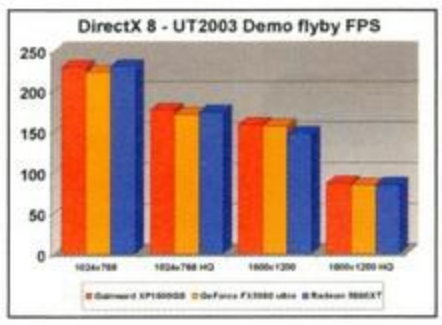
▶ **ExperTool è il comodo programma di Gainward per overcloccare la scheda.**

I BENCHMARK: Per ottenere delle prestazioni davvero degne di nota abbiamo portato la scheda a 510/1000 MHz, andando così a superare le frequenze originariamente previste per le sfortunate schede basate su FX 5800.

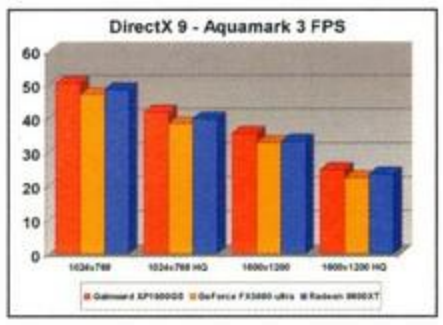
Solo così abbiamo potuto osservare degli effettivi vantaggi tanto sulle altre schede FX, quanto sulla novella Radeon 9800 XT. Come potete osservare voi stessi, tuttavia, il margine di vantaggio è spesso risicato, e si annulla spingendo un po' di più la "concorrenza". La domanda, dunque, è: "vale la pena spendere 200 € in più per arrovellarsi col sistema di raffreddamento e guadagnare così pochi frame per secondo?". E la nostra risposta, spiace dirlo, è no. A meno che, naturalmente, non siate proprio dei maniaci…



▲ **Quake 3 Arena sulla 1600/XP (in rosso) supera la barriera dei 350 frame per secondo sul nostro sistema di prova. Ma la distanza con la 9800XT (in blu) e con la FX5900 ultra "classica" (arancio) è davvero invisibile a occhio nudo, oltre che praticamente ininfluente. Meglio andare a 1600x1200 per osservare degli effettivi balzi avanti. Soprattutto attivando i filtri!**



▲ **Unreal Tournament 2003 mette a nudo le debolezze dei chip GeForce FX 5900 che, pur overcloccati e raffreddati a liquido, proprio non ce la fanno a "staccare" i Radeon 9800XT. Il risultato è una scheda da 900 € che dà esattamente gli stessi risultati di una da 600, pure con una qualità grafica inferiore. Non ci siamo.**



▲ **Prestazioni pressoché allineate per le tre schede in esame con Aquamark 3, con la 1600/XP sempre in testa e la 9800XT con il fiato sul collo. Basterebbe overcloccare un pelo quest'ultima per raggiungere l'ammiraglia di Gainward e vanificare l'adozione di un sistema di raffreddamento così oneroso.**

cato a prezzi molto competitivi. Club-3D è un'azienda europea che, oltre a offrire un serie di schede video basate su tutti i principali chipset, di recente ha lanciato sul mercato anche una sua linea di schede madri per processori Intel e AMD.

È LA FINE DEI PALMARI?

Il sito dell'Economist ha pubblicato alcune interessanti considerazioni sull'impatto degli smartphone nel mercato dei PDA, altrimenti conosciuti in Italia come "computer palmari". Secondo le analisi, negli ultimi 12 mesi se ne sono venduti soltanto undici

milioni in tutto il mondo, molti di meno rispetto ai computer desktop (130 milioni) e sicuramente un'inezia se confrontati ai cellulari (460 milioni). Proprio da questi ultimi potrebbe arrivare il colpo di grazia per un'apparecchiatura che, come dice l'analista Cindy Wolf, "non diventerà mai di massa. I palmari sono oggetti per appassionati e chi ne voleva uno, ormai, già ce l'ha". A rincarare la dose ci pensa David Levin, il responsabile di Symbian, un sistema operativo nato proprio sui PDA Epoc, poi passato con successo agli smartphone di Samsung, Sony Ericsson e Nokia: "I palmari sono morti", dice, e con lui concorda Anssi Vajoki di Nokia "gli apparecchi portatili che non possono telefonare non servono a niente". E mentre i manager delle compagnie telefoniche si fregano le mani, i produttori di PDA hanno cercato di aggiungere la possibilità di comunicare in GSM o GPRS alle loro apparecchiature. "Alla fine – ha detto più ottimisticamente David Nagel di Palm – ci sarà spazio per una marea di apparecchiature simili ai palmari, e i telefonini saranno solo una di queste".

NEWS

FragZone

Matteo "NLz!Elvin" Lorenzetti **elvin@xenia.it**

Immaginatevi una Fiat Multipla di colore rosso con a bordo un cinquantenne brizzolato, al cui fianco siede una bambina bionda simpatica come un esattore del fisco. Viaggiano alla velocità costante di circa 140 orari nella corsia centrale dell'autostrada e sono entrambi placidamente addormentati: potreste essere così fortunati da accorgervi in tempo dell'arrivo di papà Barzetti, riuscendo a scartare lateralmente e lasciandolo proseguire verso il suo destino? Io no...

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Tactical shooting online? I server di Ghost Recon ti aspettano nella FragZone di TGM Online!

GAMESCLAN

GamesClan

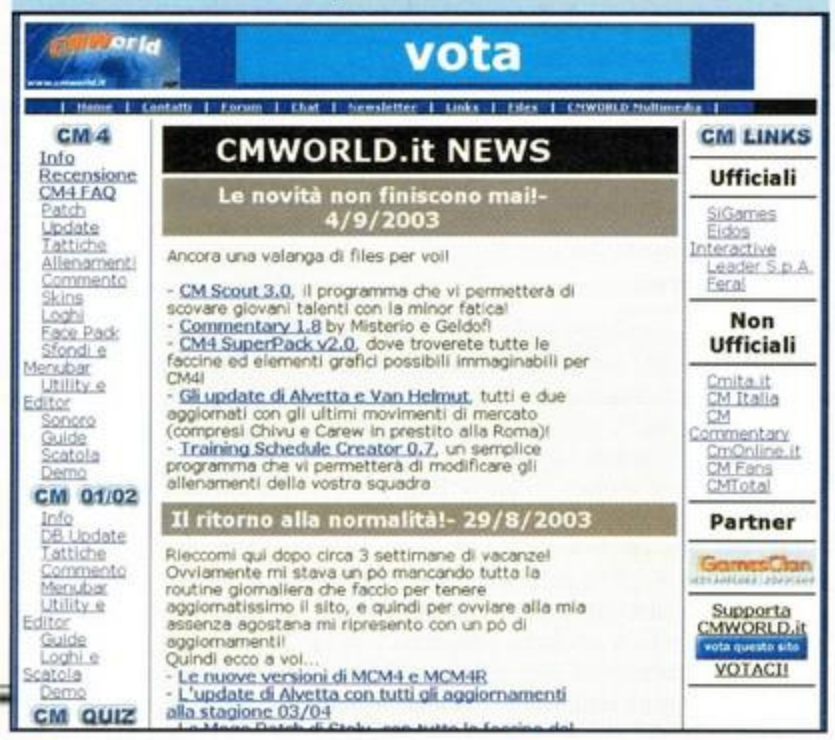
Una delle cose più belle delle community online è che se al loro interno trovate le persone giuste nessun progetto è impossibile. Questo è ciò di cui mi sono reso conto nel momento in cui sono entrato in contatto con i ragazzi dietro a Gamesclan. Si tratta di un portale nato a Marzo del 2003 dalla volontà di uno dei clan più forti d'Italia, i QSD. I soci fondatori di GamesClan (Tango, Cash, Zappa, Jag, Eagle, Sym, Predator, Kallisto, senza dimenticare tutti i collaboratori che giorno per giorno si adoperano assieme a loro) vogliono concretizzare la loro passione in un progetto nuovo e intrigante, per dare la possibilità ai netgamer di accedere a un mondo non sempre alla portata di tutti per i suoi costi piuttosto elevati. La filosofia che sta dietro a questo GSP è molto semplice: creare un portale che offra infrastrutture adeguate ai giocatori, senza però divenire un'attività commerciale a tutti gli effetti. Si tratta di una sorta di progetto in comune per offrire svariati servizi a chi vuole giocare online a partire dal forum, suddiviso in sezioni che permettono ai visitatori di orientarsi immediatamente all'interno della sua struttura e di fare conoscenza di una lunga serie di giochi multiplayer o di confrontarsi con veterani del netgaming. Oltre a questo, GamesClan è il primo GSP in Italia ad usufruire della licenza ufficiale di TeamSpeak, programma di comunicazione vocale che permette a tutti i suoi utenti di ritrovarsi ogni giorno nei propri canali per vivere insieme la loro grande passione.

Ecco la homepage di Gamesclan, da cui è possibile accedere a tutte le aree principali del sito: la parte del leone viene ovviamente fatta dall'area server.

Chiunque può accedere a questo servizio collegandosi al server di GamesClan, dove ogni sera potrete trovare decine e decine di giocatori intenti a sfidarsi o semplicemente a discutere del proprio gioco preferito. Per introdurre anche i neofiti nel mondo del netgaming, GamesClan ha messo recentemente a disposizione dei suoi utenti alcune interessantissime guide, da Vietcong a Ghost Recon, da Wolfenstein ad Half-Life. A distanza di tempo, GamesClan è sempre cresciuto con costanza ed efficacia, lanciandosi in progetti ambiziosi, come ad esempio il primo torneo italiano di Championship Manager 4, il primo contest italiano di F1 Challenge, per non parlare di Vietcong, hostato in Italia esclusivamente da questo GSP (che ha anche organizzato il primo torneo ufficiale in collaborazione con i siti a lui affiliati). GC non solo punta ad affermarsi nel panorama italiano, ma da sempre sviluppa il suo portale anche in inglese per permettere di allargare il proprio servizio anche al resto della comunità europea: ottimi i risultati, visto che sin dalla sua nascita ha avuto la possibilità di hostare clan stranieri ottenendo riscontri eccellenti a livello di ping.

Le due menti malate dietro a Gamesclan: sono i referenti principali per la community a capo della gestione di server di gioco, server di comunicazione vocale e forum.

Il sito di Gamesclan ospita anche la sezione relativa a Championship Manager World, dedicato al famoso manageriale!



TGM MEDAL OF HONOR CUP

A cura di Alessandro "Mor3Bloodz" Salvador - Alexalv@libero.it

In collaborazione con

TeaM MatriX e-SPORTS COMMUNITY

Internavigare Internet & games

Sono passati quasi due anni dal lancio di questo sparatutto ambientato nella Seconda Guerra Mondiale, dall'eccitante single player e dotato di un multiplayer partito in sordina ma che ha finito per intrigare milioni di netgamer, superando inaspettatamente giochi di fama più consolidata. Pochi sono stati gli eventi di rilievo organizzati a livello nazionale, a causa della nota carenza di supporto da parte di EA, restia a fornire antidoti efficaci alla ripetitività di certi scenari e alla idiozia dei numerosi cheater. Oltre a questo, entrambe le espansioni ufficiali come Spearhead e Breakthrough sono state considerate dalla community solo titoli a sé stanti, poco più che semplici palliativi. Lo stesso Elvin aveva espresso il suo scetticismo nei confronti di MOH: più volte minacciato dal sottoscritto di ritorsioni sulla sua auto ha finalmente ceduto, e da quel giorno sono io stesso preda delle sue telefonate notturne in cui, con voce maniacale, mi intima di scegliere in tempo record un server di gioco (Adoro appostarmi con il Kar 98... NdElvin).

Gli Alleati cercano il massimo della copertura lungo la strada principale di un villaggio francese. La sopravvivenza media su questa mappa è di circa due minuti...

Così, dopo le recenti esperienze milanesi di SmaulLP (non concluse nel migliore dei modi), i seguaci connazionali del best-seller EA hanno reclamato a gran voce l'organizzazione di una serie di competizioni di un certo livello in cui dimostrare le proprie capacità. Per questo abbiamo pensato di battere il ferro finché caldo con l'intento di dare nuovo stimolo a un gioco che merita le attenzioni di tutti. Nasce così, dalla collaborazione tra The Games Machine e il TeaM MatriX (http://www.matrixclan.it) la TGM MOH CUP, resa possibile dai server di Internavigare (http://www.internavigare.it) dal 26 novembre: si tratta di una competizione a obiettivi che rende giustizia alla modalità più realistica presente in MoH: AA, evitando in questo modo scene di campeggio estivo decisamente fuori luogo e fuori stagione.

Le novità? Senza scendere nei particolari del regolamento, già reperibile nella FragZone di TGM Online, verranno proposte delle mappe alternative a quelle standard che troverete nel pack allegato a CD e DVD di questo mese, ma anche scaricabili da TGM Online, alla pagina tornei di Internavigare o dal sito del TeaM Matrix (per partecipare al torneo è sufficiente il TM-MapPack-Lite che trovate sul Siver Disk NdElvin).

Una delle mappe a obiettivi più belle di sempre: scale, ambienti claustrofobici e tanta tensione. Allenatevi, perché sarà una delle più giocate durante il torneo!

Ci si scontrerà quindi su una mappa di default a obiettivi e su una mappa del pack per variare i valori in campo. Inoltre, eccezionalmente solo per TGM, le mappe avranno il pieno supporto della versione più aggiornata dell'anticheat DMW 2, onde garantire un divertimento in tutta sicurezza.

All'evento parteciperanno i clan più importanti e storici di Medal, ma le porte saranno aperte anche a chiunque abbia voglia di divertirsi con un gruppo formato da almeno cinque persone, con la possibilità di rientrare in carreggiata anche dopo la prima eliminazione grazie al collaudato sistema del loser bracket. Ai vincitori gloria imperitura, una pacca sulla spalla e, ovviamente, la serie di fantastici premi che abbiamo preparato per voi: gli splendidi mouse Logitech MX 500 sono già in cassaforte, ma altre sorprese vi attendono su TGM Online!

Smontate e oliate per bene il vostro Garand, la battaglia sta per cominciare!

La mira è nulla senza controllo

Parafrasando un vecchio spot pubblicitario, abbiamo pensato alle vostre manine sudaticce e alle imprecise palline dei mouse al termine di una clan war delle più intense. Quale soluzione migliore di un bellissimo Mouse ottico Logitech MX 500? Ergonomia totale, materiali pregiati, precisione infinitesimale. Ecco svelato uno dei fantastici premi che andranno ai cinque migliori player della competizione, ma le sorprese non sono finite: altri stupendi premi sono già stati già svelati nella pagina ufficiale dell'evento che trovate nella FragZone di TGM Online! Cosa state aspettando?

Logitech

In collaborazione con

Piazzate l'esplosivo e fate saltare quei pezzi da 88: ecco il tema conduttore delle partite che prenderanno vita sui server di Internavigare. Più di tutto vi serve solo una cosa: copertura, copertura e ancora copertura!

AMERICA'S ARMY

Questo mese parliamo del simulatore di combattimento dedicato esclusivamente al multiplayer, prodotto dall'Esercito Americano con lo scopo dichiarato di appoggiare la campagna d'arruolamento Go Army iniziata a fine 2001. Tutto merito del download gratuito, del continuo perfezionamento del gioco, di una forma semplice e funzionale o degli ottimi contenuti? La parola agli ufficiali della comunità italiana!

A cura di Cristian "=SE=Jimbo" Rudatis e Andrea "[STF]=4ndr3_106=" Borasi

PAROLA D'ORDINE: REALISMO!

Come si può facilmente dedurre, una delle caratteristiche principali di America's Army è sicuramente la straordinaria sensazione di realismo trasmessa al giocatore, talmente intensa da far credere di affrontare una vera missione dell'esercito USA. Tutto è stato studiato per dipingere un quadro il più preciso possibile dell'iter cui può andare incontro un soldato statunitense nello svolgimento del proprio servizio, dalle missioni di briefing, all'addestramento, alla pratica con le armi.

Questo terrorista pensava che salire dalla tromba del montacarichi fosse una buona idea, peccato per lui che qualcuno lo stesse aspettando in cima! In basso a destra potete osservare le barre che indicano salute, fatica e accuratezza di mira.

Quando sarete pronti per schierarvi (assalto o difesa), vestirete i panni di un fiero soldato, mentre la squadra avversaria sarà sempre raffigurata nelle vesti dei terroristi di varie etnie, generalmente russe o mediorientali a seconda della mappa che si sta giocando. A proposito di mappe: le ambientazioni nelle quali ci si può muovere variano enormemente; si passa da un raid nel deserto a fitte foreste, colline nevose o passi di montagna, per non parlare dei complessi di edifici. Anche le dimensioni variano di molto, accontentando sia i palati fini della tattica con le mappe all'aperto, sia i maniaci del rush'n'frag con le mappe più piccole e in luoghi ristretti.
Anche gli obiettivi variano da mappa a mappa, costringendo i giocatori ad attaccare o difendere determinate postazioni, prelevare i dati da un PC, far saltare in aria dei camion, liberare un prigioniero o fuggire da un labirinto di fogne.
Uno degli aspetti più importanti del multiplayer di AA risiede nel tenere sotto controllo l'accuratezza nel fare fuoco per mezzo di una barra a segmenti: sparare stando in piedi dopo una corsa o uno sprint è ben diverso

CODICE D'ONORE

A detta di molti, l'idea che ha contribuito in maggior misura al successo di AA riguarda l'evoluzione del vostro personaggio: il punteggio ottenuto al termine di ogni match viene di volta in volta registrato sul server principale facendo salire il livello di "Honor" del nostro alter ego digitale. Si tratta della sua esperienza sul campo: un soldato con più Honor rispetto ad altri ha una serie di vantaggi nella scelta delle armi, oltre a migliorare le caratteristiche di velocità, mira, resistenza alla fatica e così via.
Un'innovazione notevole, che stacca AA dalla massa di shooter per dare un'identità ben precisa al soldato impersonato dal giocatore: un ottimo motivo per portare a termine le missioni come si deve...

Parto per attaccare "Insurgent Camp" col mio fido M16, sempre che riesca a superare le granate di M203 e lo sniper dei rivoltosi!

dal farlo comodamente sdraiati con un'arma poggiata su un treppiede. È anche presente il respiro del soldato, che influisce pesantemente sulla mira, facendo oscillare realisticamente il reticolo di puntamento. Le armi a disposizione sono le più utilizzate dai semplici soldati e dai corpi speciali dell'esercito USA, partendo dall'intramontabile e fedele M16 dotato di lanciagranate M203 e passando al più moderno M4A1, l'M249 (definito amichevolmente la "sega" o il "maialino"), il fucile da cecchino M24 e il cannone M82! Ovviamente, i terroristi avversari non dispongono di questo genere di chincaglieria, ma del consueto equipaggiamento gentilmente prelevato dai magazzini dell'unione sovietica: si va dall'AK-47 Kalashnikov all'SVD Dragunov o RPK. I fan del "made in URSS" saranno senza dubbio soddisfatti.

LO ZIO SAM: UNA PERSONCINA ESIGENTE

Uno degli aspetti più importanti legati alla distribuzione di questo gioco riguarda la costante attenzione posta nell'evoluzione dello stesso: l'ultima versione, la 1.9, presenta parecchie innovazioni come il pieno supporto anticheat di PunkBuster integrato direttamente nel motore del gioco. A livello di gameplay, tuttavia, la vera novità riguarda l'aggiunta della classe del medico, il cui utilizzo è subordinato a un esame cui il giocatore verrà sottoposto in un ospedale rispondendo a una serie di questionari. Il supporto medico in combattimento è stato evoluto molto di più che non in altri titoli simili: in base al tipo di ferita riportata i

Un terrorista con tanto di mimetica e berrettino di lana calcato in testa (come nella miglior tradizione cinematografica) si libera la strada a colpi di RPK su Mountain Pass SE.

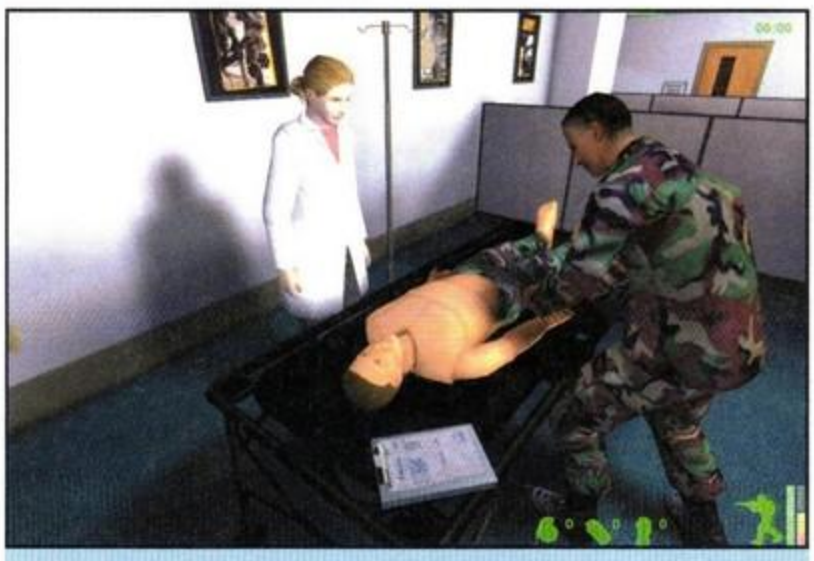
medici possono curare un compagno prima che il suo stato di salute degeneri e non sia più in grado di combattere in modo efficiente, oppure semplicemente bendare una ferita superficiale fermando un'emorragia che a lungo andare potrebbe rivelarsi letale. Non si tratta di un'innovazione fine a sé stessa, ma della diretta conseguenza dell'implementazione di un interessante sistema di differenziazione dei colpi ricevuti, che tradotti in ferite condizionano il rendimento del militare sul campo di battaglia (headshot-morte istantanea, colpo di striscio-difficoltà nel prendere la mira, rallentamento dei movimenti e così via). Anche graficamente si sono avuti numerosi passi in avanti grazie alla sostituzione del motore grafico di Unreal Tournament con quello di UT2003 (sì, avete capito bene, ma quale gioco cambia addirittura il motore grafico una volta uscito?) e all'inclusione di nuove mappe esteticamente e tatticamente ineccepibili, visualizzabili a pieno dettaglio visto che il gameplay non necessita di una marea di frame al secondo.

M249: potenza di fuoco devastante e grande imprecisione sulla lunga distanza! Meglio sdraiarsi e usare il bipede mentre un compagno veglia sulla nostra pellaccia!

Tutto qui? Macché. Gli sviluppatori stanno già lavorando alla preannunciata versione 2.0 del gioco, la cui uscita è prevista per questo Natale: vi troveremo nuovi tipi di armi, granate e mappe, ma soprattutto l'introduzione di veicoli e delle famigerate Forze Speciali come la Delta Force e le Stryker's Brigade già viste all'opera in uno dei trailer mostrati all'ultimo E3. Non paghi di tutto questo, avrete la possibilità di modificare i vostri M4 utilizzando gadget di prima qualità come il mirino laser, la torcia, ottiche di vario genere e il silenziatore. Se questo non è un parco divertimenti...

THE COMMUNITY WANTS YOU!

Passando alla community nostrana, sembra che il gioco stia attirando sempre più seguaci: solo in Italia si contano ormai più di una ventina di clan attivi e molti freelancer (giocatori senza clan NdElvin) che passano le serate ad allenarsi sui server. Si tratta dunque di una community



Prima di curare i nostri compagni in missione dovremo affrontare un corso in ospedale con tanto di esame finale. "No sergente, non può fare una flebo alla giugulare..."

Spesso in AA muoversi con cautela e in maniera ragionata fa la differenza tra concludere il round vittoriosamente o vederlo terminare da spettatore...

discretamente folta, ma purtroppo priva del supporto che merita da parte di chi fornisce i server per far provare il gioco al pubblico; molti giocatori devono per forza di emigrare all'estero, poiché i server privati dei clan italiani non sono sempre disponibili. La destinazione preferita è quella della Germania, ove si riesce a giocare piuttosto bene anche se la latenza dei server tende a essere più alta della media.

Sul fronte delle competizioni è appena terminato il primo torneo italiano di AA denominato I.T.A. (Italian Tournament Arena), competizione che ha visto partecipare dieci squadre e vincere dopo estenuanti battaglie i Ghosts Squad sugli STF in una finale al cardiopalma disputatasi in una notte intera. È possibile inoltre partecipare alla Ladder Europea su TWL (www.teamwarfare.com) dove le Screaming Eagles, i PoD e i due clan sopraccitati stanno dando filo da torcere ai più forti clan europei. Anche ClanBase ha appena messo a disposizione risorse organizzative per gestire ladder e coppe, considerato il sempre maggiore successo di questo gioco. I progetti per il futuro riguardano l'organizzazione di un torneo italiano (seguito del precedente), stavolta organizzato con l'aiuto di

Un labirinto di corridoi e tubature di un oleodotto da qualche parte in Alaska. Quello con lo zaino sulle spalle davanti a noi è il medico, meglio farselo amico!

Divisionegiocoinlinea (http://www.divisionegiocoinlinea.com), una ladder italiana in preparazione su ClanBase: grazie all'armonia che c'è all'interno della community, si sta anche formando una nazionale ufficiale in previsione di scontri per la Nation Cup. Credo sia tutto, i nostri sergenti istruttori vi aspettano sui server e nei forum, disponibili ad aiutarvi a muovere i primi passi in questo fantastico mondo!

FPS – GHOST RECON FROSTBITE

"Si levò il vento. Dapprima quasi insensibile, poi forte sino a diventare tormenta. Veniva libero, immenso, dalla steppa senza limiti. Nel buio freddo trovava noi, povere piccole cose sperdute nella guerra, ci scuoteva, ci faceva barcollare"

Da "Il sergente nella neve" di Mario Rigoni Stern

Giocando a Frostbite, le somiglianze con quel capolavoro della letteratura di guerra che è "Il sergente nella neve" saltano agli occhi in maniera piuttosto evidente. La sperduta isoletta di Spitzbergen nel mare di Norvegia non sarà certo vasta come le steppe russe, ma il colpo d'occhio fornito da questo splendido MOD "innevato" per Ghost Recon: Island Thunder è indubbiamente suggestivo quanto i deserti arabi o la giungla sudamericana delle due precedenti espansioni pubblicate da UbiSoft. Non è solo l'ambientazione a risultare azzeccata, ma anche il contesto in cui sono inserite le missioni di questo MOD, le quali vanno a comporre una straordinaria campagna singola. L'isolotto di cui sopra è equidistante dalle coste russe e norvegesi; nonostante la sovranità del territorio appartenga ai cacciatori di balene, accordi commerciali hanno permesso ai russi di avviare una fiorente attività estrattiva nelle zone meridionali del-

Brutta storia le guardie notturne sotto la neve: come me, chi ha fatto l'alpino ne sa qualcosa. E non c'è cordialino che riscaldi...

l'isola. In realtà, la presenza sovietica sul territorio si spiega grazie alla notevole importanza militare di Spitzbergen, nel cui sottosuolo i tovarish hanno da tempo ultimato la costruzione di alcune installazioni militari, utilizzando le miniere come copertura: in una situazione del genere, l'incidente bellico tra le due nazioni è solo questione di tempo.
Quando i termini "bombe nucleari" e "mani sbagliate" finiscono nella stessa frase, dubbi su chi debba intervenire non ce ne sono: nel volgere di otto ore dall'inizio della crisi tra norvegesi e russi ecco un Blackhawk alzarsi in volo da una portaerei americana di pattuglia nel Nord Atlantico per portare il vostro team sul primo obbiettivo strategico finito in mano ai russi. Ma siamo proprio sicuri si tratti di un semplice MOD? Alla campagna singola composta da otto missioni (tutte a obbiettivi multipli e quindi

Missione compiuta! Quando in Ghost Recon salta per aria qualcosa è sempre un successo, a meno che la vostra unità non sia ancora nel raggio dell'esplosione.

piuttosto lunghette da portare a termine) dobbiamo aggiungere un intenso lavoro relativo alla parte grafica, che ha visto alternarsi un team di quasi dieci persone. I programmatori non si sono limitati semplicemente a ricoprire di texture bianche le ambientazioni predefinite di Ghost Recon, ma sono andati molto più a fondo: skin e modelli inediti per le unità dei quattro eserciti coinvolti nel conflitto

La ripulitura della torre di controllo è uno dei passaggi essenziali dell'avventura: in quest'occasione occorre essere molto silenziosi...

(USA, Canada, Norvegia e Russia), nuove armi tra cui spiccano il G36, l'AG3 e il P90 e nuovi veicoli sia militari che civili (incluso un gatto delle nevi utilizzato da molte pattuglie russe). Per finire, degno di nota anche il numero di scenari disponibili, che tra campagna e missioni rapide arriva a dodici mappe, tutte molto complesse e di notevole varietà tattica. Ad aumentare la longevità del MOD pensa un ottimo supporto multiplayer, grazie a una serie di missioni a obiettivi casuali

TITOLO FROSTBITE
GIOCO GHOST RECON: ISLAND THUNDER
GENERE METTI I SOLDATINI NEL FREEZER
SITO UFFICIALE
www.tacticalgames.net/frostbite/Frostbite.htm

PRO
+ Stupenda campagna singola
+ Ottima ambientazione
+ Gran lavoro su skin, armi, veicoli e mappe
+ Modalità multigiocatore cooperativa

CONTRO
- IA degli avversari non perfetta
- Strade ed edifici alle volte poco curati

giocabili su tutte le mappe proposte, affiancato alla possibilità di sfruttare le ambientazioni per scontri multigiocatore in cui possono essere impegnate ben quattro fazioni distinte, sia in cooperazione che in conflitto tra loro.
Fatto un rapido calcolo di tutto il materiale incluso in questo pack da 250 MB, si fa presto a considerare Frostbite una vera e propria espansione, che regge (e per certi aspetti supera) il confronto con lo stesso Island Thunder: in virtù di questi pregi, degli scarsi difetti imputabili quasi esclusivamente alle limitazioni tecniche dell'engine di Ghost Recon, mettersi in cerca del CD di Island Thunder potrebbe essere una mossa non proprio azzardata.

ATTENDERE PREGO...

DOWNLOAD 90%

GAMES machine

RTS - EMPIRE EARTH

Prosegue inarrestabile l'analisi dei più interessanti strategici in tempo reale presenti sul mercato: dopo il dualismo tra i titoli Microsoft presentati nel numero di settembre, ecco un approfondimento dedicato a Empire Earth, uno strategico prodotto da Sierra partorito dalla mente un po' perversa di uno degli ideatori della serie Age of Empires.

A cura di SuperPOZ

In collaborazione con rts-g www.rts-games.it

COS'È EMPIRE EARTH

Empire Earth è un gestionale piuttosto atipico rilasciato da Sierra: non ha avuto lo stesso successo della Saga di Age of Empires o Age of Mithology, ma è stato in grado di ritagliarsi comunque una folta schiera di fan che lo preferiscono ai consueti titoli partoriti da Redmond.
La più importante differenza tra Empire Earth e gli strategici di

Mossa e contromossa: un nugolo di bombardieri cerca di radere al suolo una vasta area, ma la contraerea resiste e ne fa polpette...

Microsoft risiede nella parte economica: alcune risorse sono infinite, contrariamente a quanto accade in AoE (dove l'oro e soprattutto la pietra si esauriscono in un tempo relativamente breve). Questo aspetto, indubbiamente atipico, permette al giocatore di concentrarsi nella gestione della fase militare e di produrre eserciti molto numerosi, raggiungendo soprattutto nelle partite 4 Vs. 4 il limite di popolazione di 150 unità. Particolare è la progressione storica del gioco: si attraversano 14 differenti ere, dalla preistoria fino all'età della nanotecnologia, un futuro in cui si fa largo uso di cyborg e tecnologie fantascientifiche.

MICROMANAGEMENT

In EE è fondamentale la gestione congiunta di economia ed esercito, condizione ottenibile con una buona abilità nell'uso della tastiera e incrementando la propria velocità nell'uso del mouse. Come in Rise of Nations, un contatore permette di vedere il numero di tasti usati e di click effettuati dando un'indicazione sulla velocità media del giocatore nell'impartire gli ordini. Tanto per darvi un'idea, i migliori player di EE arrivano a una velocità di 7000, mentre la media dei giocatori normali è di 500-600 (!). In ogni caso, basta avere una velocità reale superiore a 1000 per essere in grado di battere chiunque, abilità tattica a parte.
I due aspetti primari del micromanagement di EE sono gli eroi e il morale: i primi sono unità molto forti in battaglia, sia nel combattimento che nelle cure, e possono anche emettere un grido talmente spaventoso da indebolire la truppa avversaria. Insomma, in certe battaglie la capacità di "micrarli" può essere determinante. Il morale, invece, dà un bonus sulla resistenza al danno, e viene fornito oltre che dagli eroi anche dalla costruzione di case e ospedali, almeno fino a una certa distanza dalle truppe in combattimento.

FAZIONI E UNITÀ

Le civiltà a disposizione sono parecchie, ognuna con dei bonus molto utili in base alle ere in cui ci si trova. La più usata è l'Austria per i suoi bonus su raccolta di cibo e costo cittadini, i quali la rendono perfetta per arrivare in poco tempo a una popolazione molto numerosa.
L'Impero Assiro viene utilizzato per la produzione di massa della cavalleria: un gruppo di 30-40 bighe potenziate al massimo sono quasi inarrestabili. La Spagna viene utilizzata per la sua fanteria: alcuni bonus rendono possibile l'abbattimento di carri armati da parte di un gruppo di pochi fanti; come contropartita, però, è necessaria una grande abilità nelle fasi iniziali del gioco, essendo la raccolta di risorse è particolarmente lenta. Buona ultima la Gran Bretagna, utilizzata per la creazione di aerei: bonus su tempo di volo, costo e portata degli aerei la rendono la regina dei cieli. Le altre civiltà offrono molti altri tipi di bonus, che però risultano molto meno efficaci o difficilmente utilizzabili rispetto a quelli delle nazioni appena citate.

Tatticamente parlando, l'aspetto più interessante di EE è il cosiddetto "gioco a incastri" nel sistema delle unità: in pratica, ogni unità ha una sua contro-unità in grado di contrastarne i punti di forza; questo fattore è molto più accentuato che non in altri titoli simili.

Parte l'ESGL!

Sta per partire l'ESGL (www.esgl.net), ovvero la nuova lega europea dei player strategici: nelle intenzioni degli organizzatori, quest'ultima dovrebbe ospitare i migliori giocatori e team europei. A corredo dell'iniziativa è stato realizzato un sito molto completo e ben fatto, che si propone di riunire tutti i valenti strateghi europei con leghe, campionati e tante altre belle iniziative. Ovviamente Rts-Games (http://www.rts-games.it) è in prima linea anche su questo fronte e rappresenta la componente italiana di questa nuova superlega!

I carri sono una delle unità più importanti in fase difensiva, ma non possono molto contro le forze aeree avversarie: copriteli appena possibile!

L'ATTESA È FINITA!

WWW.TGMONLINE.IT

GAMES machine

ERE

L'era di partenza viene solitamente impostata come casuale, mentre l'era finale è fissata sulla nanotecnologia; detto questo, è pressoché impossibile stabilire la durata di una partita. Troppi elementi la condizionano, la partire dalla bravura dei giocatori fino ad arrivare all'era iniziale: ovviamente, un game che comincia dalla preistoria durerà molto di più di uno che inizia dalla Prima Guerra Mondiale per via della velocità della raccolta delle risorse, della potenza delle armi, dalla mancanza di strutture necessarie a uno sviluppo veloce. Il tipo d'incontro più giocato, il 4 vs. 4, richiede una maggior abilità. I giocatori dislocati all'esterno della mappa devono saper padroneggiare bene il rush per tentare di eliminare il nemico velocemente, mentre i centrali devono produrre unità di appoggio nel minor tempo possibile. Ci sono addirittura tattiche che permettono nelle ere più avanzate di produrre diversi aerei nell'arco di pochi minuti, operazione devastante contro un nemico che ancora raccoglie cibo e legna per creare i primi fanti.

La cavalleria leggera dimostra la sua efficienza contro gli arcieri: non commettete l'errore di lasciarli sguarniti o ne pagherete le conseguenze...

"RUSHARE" O "BOOMARE"?

Come detto all'inizio, le risorse infinite rendono l'aspetto militare il punto focale di EE: molto spesso s'inizia con un "rush" attaccando l'avversario nel minor tempo possibile, non tanto per vincere subito il match, quanto per disturbarlo nello sviluppo successivo. Veder piombare un carro armato nella propria base dopo 4/5 minuti di gioco è un problema non da poco per la vostra catena produttiva se non siete in grado di reagire adeguatamente. Se ci riuscite, vi ritroverete con un'economia più sviluppata di quella dell'avversario e non sarà un problema per voi ribaltare le sorti della partita.

Agli antipodi del rush troviamo il "boom", che consiste nel creare una solida economia per i primi minuti di gioco per poi sfoderare un esercito ampio e potente. In EE è possibile costruire i centri città fin dalla prima era, ma per far sì che producano nuovi abitanti bisogna insediare cinque unità nel centro città: ciò significa non poter più utilizzarle, ma allo stesso tempo poterne produrre altre, oltre a godere di un bonus pari al 5% nella raccolta di minerali per ogni cittadino insediato. Questa tattica, tuttavia, ci rende inermi a un attacco nemico, che con un piccolo esercito sarà in grado di eliminarci senza problemi.

La scelta tra boom e rush viene fatta in base all'epoca in cui si avvia il game: in epoche come la preistoria e l'età della pietra, le tecnologie di raccolta non sono sviluppate, quindi l'ottenimento di risorse è particolarmente lento; si tende ad accumularle per avere un'economia migliore, anche se, come in tutti i giochi RTS, i giocatori esperti tendono sempre a ridurre i tempi di attacco. Più si sale di epoca più la raccolta avviene velocemente, quindi non è indispensabile avere troppe risorse di scorta: ciò fa propendere molti a utilizzare il rush.

Una buona microgestione delle contro-unità e quei carri non saranno più un problema, sempre che facciate in tempo...

Carica!!!

Perfetto esempio di rush: fante in base dopo due minuti e nemico in lacrime. Bella cosa il tempismo!

Queste tattiche cambiano anche in base al numero di giocatori: in un game 4 vs. 4 "boomare" significa lasciare i propri alleati in inferiorità numerica per un breve periodo di tempo, il che può risultare letale per le sorti dell'intera partita. In una partita 1 vs. 1, invece, si può scegliere come giostrare al meglio il proprio stile di gioco. Ovviamente non vi è una sola strategia: i migliori giocatori tentano a ogni occasione di trovare qualcosa di nuovo per spiazzare l'avversario in base all'era in cui si trovano, al tipo di mappa o alle risorse che lo circondano. In ogni situazione, la vera forza di un giocatore risiede, oltre che nel saper bilanciare l'economia, nell'anticipare con la contro-unità adeguata quelle che l'avversario probabilmente metterà in campo.

PIÙ GRANDE,
PIÙ POTENTE,
PIÙ BELLO,
PIÙ INTERATTIVO,
PIÙ TUO...

GAMES machine

CRONACHE DI DAOC

Il mondo di Dark Age of Camelot è in costante evoluzione: ecco voi una rapida carrellata sulla prossima espansione, Trial of Atlantis.

Di Ginofelino - ginofelino@gamersrevolt.com

L'argomento di questo mese è (e non poteva essere altrimenti) la nuova espansione di Dark Age of Camelot dal titolo "Trials of Atlantis", uscita alla fine di ottobre negli Stati Uniti e attualmente in corso di localizzazione nel nostro Paese.
A dispetto di Shrouded Isles e Foundations, le sue caratteristiche sono decisamente differenti rispetto a quello che è stato il design del gioco negli ultimi due anni. Andiamo a vedere perché.

Come tutti ormai sapete, in Dark Age of Camelot vi sono tre reami in guerra tra di loro: Albion, Hibernia e Midgard. La guerra dura ormai da qualche anno (dalla scomparsa di Re Artù) ma nessuno dei tre Reami ha fino a ora avuto modo di prevalere. I saggi dei tre reami hanno da sempre cercato un modo per poter vincere, non ultima l'alleanza degli abitanti di Albion con la razza degli Inconnu, degli abitanti di Midgard con la primitiva razza dei Valkyn e degli abitanti di Hibernia con la razza dei Silvani.
Recentemente però i capi di tutti e tre i reami hanno avuto la visione di una strana e bellissima terra abitata da creature fantastiche. La visione è poi cambiata mostrando un bellissimo palazzo nel quale alcune persone entravano con altre dall'esterno che le incoraggiavano. Mentre la visione svaniva, una voce ha iniziato a parlare delle abilità e del grande potere che otterranno gli eroi in grado di superare le prove di Atlantide.

In essa viveva, molto tempo fa, una civiltà dalla tecnologia inarrivabile e dalla magia potentissima, disposta a dividere le loro conoscenze con altre razze, ma solo con chi dimostrava di meritarlo.
Per stabilire chi fosse degno di apprendere la loro magica tecnologia, gli abitanti di Atlantide crearono una serie di prove, costruendo una serie di separati piani dell'esistenza popolati da mostri e creature da loro incontrati nelle loro esplorazioni.
Non è chiaro cosa sia successo a un certo punto, molto probabilmente la rovina e la caduta di Atlantide sono dovute al fatto che quel popolo ha cercato di spingersi troppo oltre. Tuttavia, le "Prove" sono rimaste pressoché intatte e gli esploratori di Albion, Hibernia e Midgard hanno trovato la Sala degli Eroi, dalla quale si può accedere ai diversi piani dell'esistenza e compiere le "Prove", apprendendo così la magia e la tecnologia del perduto popolo di Atlantide.

Chiudiamo quindi questa parentesi storica e vediamo più in dettaglio in cosa consiste l'espansione.
Il fulcro di Trials of Atlantis, a differenza per esempio di Shrouded Isles che ha un impostazione più aderente a quella del DAoC "originale", è appunto costituito dalle "Prove".
Al termine di ogni prova si ottengono delle abilità che non possiamo però vedere qui in dettaglio per mancanza di spazio. Posso comunque dire che i personaggi di ciascuna classe potranno scegliere tra diversi gruppi o "sentieri" di abilità. In totale le nuove abilità sono ben 72, tutte diverse tra loro e nessuna simile a quelle già esistenti.

Le prove possono essere fatte con qualsiasi ordine. Alcune si possono fare da soli o con un amico, altre richiedono la presenza di un gruppo, altre ancora vanno affrontate con MOLTI (notare lo stampatello) gruppi. A proposito dei "MOLTI", con Atlantis è stata introdotta nel gioco una nuova funzione, il "battlegroup": Si tratta di una via di mezzo tra i gruppi "normali" e le chat già usate nei vari raid.
Oltre alle prove una delle novità forse più trascurate nei vari articoli su Atlantis che girano per la rete, ma che io personalmente ho trovato innovativa e dalle potenzialità devastanti, è costituita dall'introduzione nel gioco degli "artefatti".

Si tratta di oggetti che al momento in cui vengono ottenuti sembrano non essere nulla di speciale, ma, a differenza di tutti gli altri oggetti del gioco (anzi, di qualsiasi gioco) gli artefatti sono in grado di "imparare" ...
In pratica, più si usa un artefatto e più esso apprende nuove abilità o potenzia quelle già esistenti fino ad arrivare a livelli al cui confronto un oggetto del drago, di Legion, ecc., sembrano giocattoli per bambini.
Dal punto di vista estetico, trattandosi di una terra di cui sappiamo poco o nulla e nemmeno siamo sicuri sia mai esistita, gli artisti di Mythic si sono ispirati agli egiziani, ai greci, ai fenici, insomma a civiltà di migliaia di anni fa. Il risultato è un cocktail ben riuscito e del tutto credibile.
Vi sono deserti, giungle, piramidi, e altro ancora, ma ciò che però più colpisce non si trova sopra ma sotto l'acqua. I fondali del mari sono popolati di flora e fauna ben realizzata graficamente, ed è possibile esplorare l'ambiente sottomarino grazie a delle bottiglie di aria che svolgono un po' la funzione delle nostre bombole da sub.
Sono sicuro che i combattimenti sottomarini, l'esplorazione di terre sconosciute e l'impegno richiesto dalle "Prove" saranno per tutti motivo di divertimento per molto tempo.

SALSICCIA
PEPERONI
CIPOLLE
THE GAMES machine

Andrea "MAOraNza" Della Calce tipsexol@xenia.it

Maoranza's Pages

Questo mese sono decisamente a corto di argomentazioni, anche perché se mi lanciassi già nelle solite moine tipicamente natalizie, probabilmente non saprei come cominciare questo spazio sullo speciale. Va beh, vi lascio, devo tornare a giocare a Max Payne 2... Buono shopping natalizio a tutti! Spendete gli Euro!

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Non hai trovato quello che cercavi? Prova a guardare nell'Archivio dell'area Soluzioni di TGM Online!

Jedi Knight Jedi Academy

Davide "Dark" Martinotti e Filippo Bosi mi hanno inviato i trucchi per il nuovo capitolo della saga dei cavalieri Jedi. Onore a loro! Durante il gioco premete [Shift] + [\] per far apparire la console e scrivete devmapall. Ora scrivete uno dei seguenti codici sempre nella console:

god - Modalità God
noclip - Modalità No clipping
notarget - IA del nemico disabilitata
kill - elimina noi stessi
freeze <#> - Blocca i gioco per # secondi
give all - Tutte le armi, massime statistiche
give health - Energia al massimo
give armor - Armatura al massimo
give ammo - Pieno di munizioni
give force - Barra forza al massimo
give inventory - Inventario pieno
give batteries - Batta della batteria piena
give weapons - Tutte le armi
quit - Quit gamesetforceall <1-4> - Setta tutti i poteri della forza al livello compreso tra 1 e 4
setsaberall <1-10> - Tutte le abilità della scherma
sabercolor <1-2> X - Varia i colori della scherma; 1-2 = Lama superiore/Lama inferiore; al posto di X inserite un colore
saber sith_sword - Scherma Sith
shaderlist - Visualizza Scherma
sundying - 999 di energia
thereisnospoon - Bullet-time
g_saberrealisticcombat <1-20> - Smembrare con la spada laser (1 è mite, 20 è intenso)
npc spawn (personaggio)- Cambiare il personaggio usando la lista dei nomi
c spawn (veicoli) - Cambiare il veicolo usando la lista dei nomi

Qui di seguito è riportato l'elenco degli appellativi dei personaggi da utilizzare con il comando npc spawn (): alora, bespin_cop, bobafett, chewiecultist, chiss, cultist_grip, cultist_saber, cultist_saber_strong_throw, cultist_saber_strong_throw2, desann, galak, gran, human_merc, human_merc2, imperial, jan, jedi, jeditrainer, kyle, luke, monmothma, morgan, noghri, player, prisoner, rax joris, reborn_dual, reborn_new, reborn_new2, reborn_staff, reelo, rodian, roshpenin, shadowtrooper, snowtrooper, stormpilot, stormtrooper, swamptrooper, tavion, trandoshan, tuskenraider, ugnaught, weequay, ragnos, rancor, jawa.

Questo è invece l'elenco dei mezzi: swoop, atst_vehicle, lambdashuttle, rancor_vehicle, swoop, swoop_cin, swoop_mp, swoop_mp2, swoop_red, template, tiebomber, tie-bomber2, x-wing.

Max Payne 2

Strappone alla regola: onestamente, avevo pensato di tenervi sulle spine fino al mese prossimo, ma sarebbe stata una boiata pazzesca, visto che nel momento in cui starete leggendo queste righe il gioco sarà uscito da quasi un mese. Al di là di questo, e per evitare a tutti di andare sul forum a chiedere informazioni su "come fare per..", spero che questo box venga letto da quante più persone possibile! Evviva! Allora, tanto per cominciare dovete cliccare con il tasto destro sull'icona di Max Payne 2 sul desktop e poi andare nelle Proprietà. Alla voce Destinazione, troverete la linea "C:\Program Files\Rockstar Games\Max Payne 2\MaxPayne2.exe". Aggiungete –developer fuori dalle virgolette: lanciate in gioco come di consueto, premendo il tasto \ potrete richiamare la console e inserire uno dei codici seguenti per ottenere l'effetto desiderato.

Clear	Ripulisce la schermata della console
Coder	God mode, tutte le armi, salute e munizioni infinite
Getallweapons	Tutte le armi
Getberetta	Beretta con 1000 colpi
Getbullettime	Ripristina completamente il bullet time
Getcoltcommando	Colt Commando con 1000 colpi
Getdeserteagle	Desert Eagle con 1000 colpi
Getdragunov	Dragunov con 1000 colpi
getgraphicsnovelpart1	Prima parte della storia
getgraphicsnovelpart2	Seconda parte della storia
getgraphicsnovelpart3	Terza parte della storia
gethealth	Salute a 1000
getingram	Ingram con 1000 colpi
getkalashnikov	Kalashnikov con 1000 colpi
getmolotov	1000 Molotov
getmp5	MP5 con 1000 colpi
getpainkillers	1000 Antidolorifici
getpumpshotgun	Fucile a pompa con 1000 colpi
getsawedshotgun	Fucile a canne mozze con 1000 colpi
getsniper	Fucile da cecchino con 1000 colpi
getstriker	Striker con 1000 colpi
god	God Mode
help	Altri comandi di debug
jump10	Salta dieci volte più in alto
jump20	Salta venti volte più in alto
jump30	Salta trenta volte più in alto
mortal	Disabilita il God Mode
quit	Esci dal gioco
showextendedfps	Mostra gli FPS estesi
showfps	Mostra gli FPS
showhud	Mostra l'HUD

XIII Demo

Onestamente non ho ancora provato questo gioco, nemmeno il demo: non so perché, ma lo stile non mi intriga. Tanto poi so come andrà a finire: lo installerò, mi esalterò e dovrò fare pubblica ammenda. In attesa di cheat per la versione finale, godicchiatevela pure con quelli il dimostrativo pubblicato sullo scorso numero. Dai, la settimana prossima lo provo. E lo sto promettendo a me, non a voi...
Per attivare i codici bisogna aprire il file user.ini nella directory \ubi soft\xiii\system con il Blocco Note: cercate le linee corrispondenti ai pulsanti dei tasti e associate il codice preferito al bottone desiderato.
Per esempio, se volete attivare la modalità God o avere sempre munizioni (da attribuire rispettivamente al tasto F2 ed F3 mentre state giocando), basterà scrivere F2=god e F3=Allammo.
Ecco l'elenco dei trucchi che si possono utilizzare e assegnare ai vari tasti.

ghost	Modalità volo
Walk	Disabilita la modalità volo
God	Immortalità
Allammo	Munizioni
summon xiii.MiniUziPick	Mini Uzi
summon xiii.GrenadPick	Granata
summon xiii.MagnumPick	Magnum
summon xiii.FullMedPick	Medi Kit
summon xiii.GiletMk1Pick	Veste leggera
summon xiii.GiletMk2Pick	Veste pesante
summon xiii.FGrenadPick	Granata
summon xiii.CasquePick	Elmetto
summon xiii.FusilChassePick	Hunting Gun
summon xiii.MicroPick	Microfono
summon xiii.m60pick	M60
summon xiii.kalashpick	Kalashnikov
summon xiii.FusilSnipePick	Fucile da cecchino
summon xiii.LHarponPick	Harpoon Gun
summon xiii.BazookPick	Bazooka
summon xiii.ArbaleteX3Pick	Balestra 3x
summon xiii.ArbaletePick	Balestra
summon xiii.SilencerPick	Silenziatore
summon xiii.TKnifePick	Coltello
summon xiii.Bottle3DecoPick	Bottiglia
summon xiii.Bottle2DecoPick	Bottiglia
summon xiii.MedPick	Cura
summon xiii.FusilPompePick	Shotgun
summon xiii.AutoFullMedPick	Piena salute
summon xiii.HookPick	Gancio
summon xiii.BerettaPick	Beretta

Chrome

Ho assistito a una piccola fase di testing di Chrome e non sembrava affatto male: ma dai, volete dirmi che adesso anche i polacconi si mettono a fare i bei giochi? Grande, sono contento!
Come ogni buon FPS che si rispetti, anche Chrome ha il suo tastino per richiamare la console, il classico \.
Una volta fatta apparire la finestra di dialogo, inserite uno dei seguenti codici perché si verifichi ciò che desiderate.

Cheat.GodMode()	God Mode
Cheat.FullHealth()	Salute al massimo
Cheat.TuneWeapons()	Migliora le armi dell'inventario
Cheat.TuneImplants()	Migliora gli impianti
Cheat.NextMission()	Salta alla prossima missione
Cheat.Give[weapon]()	Fornisce un'arma o un oggetto dove [weapon] è il nome corrispondente
Cheat.GiveAmmo[ammo]()	Fornisce delle munizioni specifiche (per Cheat.GiveAmmo9mmShort()).

Ecco il nome di armi e oggetti: MatsonACC, NoNFrager, C9S, C9A5, MatsonCAFS, TC234Sup, BjornHD, TC234, Knife, Grenade, Healtex, CloakingDevice

X2: Wolverine's Revenge

Volete poter giocare qualsiasi livello? Andate nella schermata dei titoli e premete in rapida successione i tasti corrispondenti alle funzioni che qui di seguito: pugno, supersensi, pugno, supersensi, pugno, pugno, abbassamento, supersensi. A questo punto, dovreste sentire un suono che confermerà la corretta esecuzione della sequenza. Ora premete velocemente pugno, supersensi, pugno, supersensi, pugno, pugno, supersensi, abbassamento. A questo punto la scritta "continue" nella schermata dei titoli dovrebbe essere sostituita da un "level select". Grazie a quella opzione, potrete decidere quale livello giocare in qualsiasi momento. Attenzione: le sequenze indicate vanno inserite senza cambiare la configurazione standard dei tasti (cioè mantenendo le funzioni che il gioco assegna di default), sia che usiate una tastiera, sia che utilizziate un joypad. Notare che, se usate questo trucco, non potrete guadagnare le medaglie per le uccisioni furtive, quindi il vostro livello di STRIKE non aumenterà.
Una volta terminato il gioco, potrete usufruire di una serie di extra appositamente preparati. Innanzitutto, la voce "Continue" del menu iniziale si trasforma in "Level select", che, intuitivamente, vi permetterà di giocare un qualsiasi livello vogliate.
Poi, nel menu "Bonus", diventeranno disponibili le sfide. Ogni volta che ne completerete una, si sbloccheranno un filmato e un po' di artwork preproduzione. Per concludere, il filmato segreto! Questo cotillon, che manca alla versione per PlayStation 2, si inserisce nell'ambito della storia principale e vede la partecipazione speciale dell'Uomo Ragno. Per vederlo, dovete innanzitutto completare il gioco raccogliendo tutti i fumetti e i Cerebro file. Poi, dovrete completare tutte e tre le sfide. Facile? Seee, provateci!

Olidata consiglia Microsoft® Windows® XP

DELPI

solidata

Potente, affidabile e versatile.
Puoi divertirti come mai prima d'ora grazie al tuo Vassant 7 Home
basato su processore AMD Athlon™ XP,
giocando On-Line, ascoltando la musica che ami, guardando i tuoi film preferiti,
sicuro che hai già tutto quello che ti serve.

il pc che non si ferma mai

AMD Athlon™ XP

Per maggiori informazioni, visita il sito www.olidata.it

Olidata®

AMD, the AMD Arrow logo, AMD Athlon, and combinations thereof are trademarks of Advanced Micro Devices, Inc.

L' angolo dell'euforia paradossa

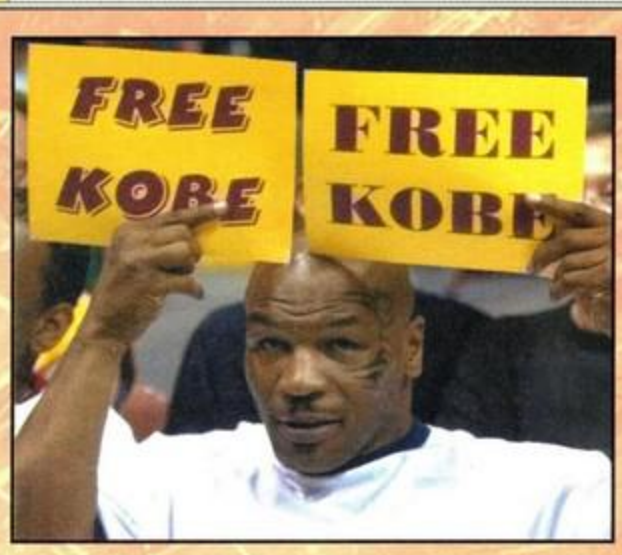
Questo mese la quasi totalità delle immagini ha per protagonisti amici, parenti e colleghi. Che ci volete fare, è Natale anche per noi, quindi le cose le facciamo in "famiglia": del resto, il proverbio dice "Pasqua con chi vuoi, Natale con i tuoi", no?

Cominciamo con le cose facete: il primo premio per l'immagine del mese va a quel briccone di MA. Si, avete capito bene, proprio il nostro "tuttologo" redazionale (ovvero uno che non sa niente a 360°. Scherzo, eh...), il quale mi ha spedito questa immagine con il solito, lapidario commento: "Quando si diffonderà, ricordati che per primo te l'ho mandata io". Ora, non ricordo se le parole siano state davvero queste, del resto ho perso l'e-mail, ma il succo del discorso è chiaro, soprattutto una volta che si guarda la foto della tipa in motorino.

L'ennesima testimonianza che gli esseri umani sono in grado di compiere i gesti più imbecilli con una naturalezza disarmante. Io ci ho provato ed è scomodissimo, oltre al fatto che possono scambiarti per Kenny di South Park...

Va beh, andiamo oltre, ma nemmeno tanto: su segnalazione di Abbath (l'unico uomo che riesce a passare la mattinata a fare la rassegna stampa di tutti i quotidiani sportivi più importanti nostrani, senza dimenticare gli spagnoli Marca e As...) pubblichiamo una foto ancora più gustosa.

Tutti voi sarete a conoscenza del processo per stupro in corso nei confronti della stella NBA Kobe Bryant, e tutti quanti saprete dei precedenti burrascosi di Mike Tyson con il gentil sesso. Beh, l'immagine che ritrae quest'ultimo con in mano dei cartelli inneggianti alla "liberazione" di Kobe durante la prima partita della pre-season NBA non è un fotomontaggio: nella sua autenticità, l'ho trovata di un sarcastico terrificante. Se ha fatto ridere solo me e Abbath ditecelo. Prenderemo seriamente in considerazione la cosa...



Ok, archiviata la pratica numero uno, passiamo alla numero due: incredibile, ennesimo mese con doppie bionde! La prima immagine è un mio regalo personale: trattasi di un bel ritratto di Cindy Margolis, protagonista di Celebrity Deatmatch, un giochino in arrivo sui principali sistemi... A quanto pare, è la donna più cliccata di Internet, nonché la perfetta incarnazione del sogno americano: da nulla a tutto, può succedere a chiunque. Però, fisicata la ragazza...

La seconda, invece, è un sogno che diventa realtà: non avrei mai pensato di poter pubblicare una foto della mitica Jenna Jameson in queste pagine, semplicemente perché non pensavo esistessero sue foto da vestita! Miracolo! Grazie all'accordo con la nota produttrice di chitarre, la Jackson, Jenna è diventata testimonial di questo pregiatissimo modello: tira più una sei corde, un carro di buoi o Jenna Jameson? Non lo sapremo mai. Un bacio all'Elvin che ha segnalato questa perla!

Istruzioni varie

E cosa potreste trovare qui se non l'indirizzo al quale spedire le vostre lettere?

Xenia Edizioni - TGM Tips & Traps, Casella Postale 853 -20128 Milano

Se invece disponete di fax, mandate le vostre domande (indirizzatele all'attenzione del Dottor MAOraNza) allo 02-878567. Per quanto concerne la posta elettronica (utilizzabile anche per il Fuori Tema -foto in JPG, grazie-): **tipsexol@xenia.it**. Ricordate, come sempre, che in tutti e tre questi casi (lettera, fax ed e-mail) le risposte verranno pubblicate **SOLO** sulla rivista, niente repliche o solle spedite privatamente! Traduco, che magari non sono stato chiaro: **NON SI RISPONDE PRIVATAMENTE** (tranne alcuni casi a mia discrezione) e **NON SI SPEDISCONO SOLUZIONI** (e qui potete andare tranquilli che non succede nemmeno per caso).

Inoltre, **NON USATE L'INDIRIZZO PER SPEDIRE PROGRAMMI**, trainer, posizioni salvate, catene di S.Antonio, tricchettracc, bombe ammano, mortaretti, panini col salame, roba troppo grossa (diciamo al massimo 300KB): non fareste altro che intasarlo per nulla e comunque verreste filtrati (non flirtati!)! Cercate solo di essere precisi nelle spiegazioni (fate conto che io non abbia mai visto il gioco... questa frase di Fabio l'ho tenuta perché mi piaceva una cifra...), dite esplicitamente dove siete e dove già siete stati e, se si tratta di un'avventura grafica, elencate in maniera completa gli oggetti che avete nell'inventario, così che capisca cosa avete già fatto e cosa ancora dovete fare...

Tanto non ci capisco nulla lo stesso... Calma e gesso, raga!

nginternet
connessioni internet ad alta qualità

POWERED BY i.net

Davvero veloce!

NGI offre una linea completa di prodotti internet di altissimo livello grazie all'applicazione di soluzioni tecnologiche avanzate e degli apparati più veloci. I servizi offerti da NGI sono concepiti per incontrare i bisogni dell'utenza Power Users, sia privata sia aziendale e permettono all'utente di utilizzare contemporaneamente più applicazioni internet in modo veloce e del tutto affidabile.

nginternet connessioni internet ad alta qualità http://internet.ngi.it

F5 - ADSL

- Disponibile in 3 versioni: 300Kbit/s, 700Kbit/s, 1280Kbit/s in downstream senza limiti di traffico.
  La velocità di upstream è di ben 256Kbit/s per tutte le offerte.
- La prima ADSL italiana in modalità FAST che, rispetto alle configurazioni Interleaved utilizzate dai provider tradizionali, permette un ping inferiore e una velocità di download sensibilmente superiore.
- Le F5 a velocità minori di 1280Kbit/s sono già preconfigurate tecnicamente per la velocità massima di 1280/256.
- Possibilità di avere indirizzo IP statico e/o routing di rete di indirizzi da 8 a 32 IP e router a noleggio.

F5 ADSL

e-mail: **f5@ngi.it**

SA - SERVIZI AGGIUNTIVI

- Gestione dominio Internet
- Mailbox POP3/IMAP4/Webmail con sistema anti-virus e anti-spam
- Hosting completo di PHP, MySQL, statistiche e backup
- Dedicated Hosting per avere a disposizione un server connesso ad alta velocità.
- Infrastruttura di rete collegata a 2Gbit/s ad Internet con statistiche real-time.

e-mail: **sa@ngi.it**

F4 AUP – FLAT RATE ISDN

- Accesso ISDN e/o analogico su numero verde ad Internet pensato per gli utenti che da una connessione pretendono la massima qualità e velocità.
- Compressione dei dati anche su ISDN per aumento delle performance fino al 200%
- Permette di accedere ad Internet ad un costo certo e assolutamente economico a partire da 24 ¤ centesimi ogni ora.

F4 FLAT

e-mail: **f4@ngi.it**

NGI SPA - Via C.Correnti, 2 - 21100 Varese - Tel.: 0332.27451 - Fax: 0332.274555 - Società del gruppo I.NET SPA

Il Tempio del Male Elementale

Manna dal cielo oppure occasione mancata? Mah, la verità è che questo capitolo delle avventure di Greyhawk non apporta molto al genere, anche se, come si evince dalla letture dei commenti del Gaburri e del Tama, probabilmente questo gioco sarà destinato a spaccare in due il pubblico.

In ogni caso, anche questa ennesima trasposizione digitale del cartaceo Dungeons & Dragons a opera dei Troijka non è esente da cittarielle varie: di seguito troverete l'elenco dei trucchi tradizionali, più una sezione dedicata a quelli leggermente più articolati che richiedono un po' di manodopera sui file di gioco.

Prima di andare a smanettare, vorrete provare a lanciare il gioco con una qualsiasi di queste opzioni da aggiungere alla canonica linea di comando (tasto destro sull'icona di Temple Of Elemental Evil che si ha sul desktop, "Proprietà" e aggiungere alla linea "C:\xyz\Toee\ToEE.exe"

una delle seguenti opzioni fuori dalle virgolette, per esempio "C:\xyz\Toee\ToEE.exe" –mipmapping).

Le opzioni sono abbastanza e molte non sono nemmeno da considerarsi cheat veri e propri, anche se vi torneranno utili ugualmente: chiunque scopra l'utilità di tutti questi comandi è pregato di comunicarmelo gentilmente...

-nofog, -startmap (map), -mod, -scrollfps, -scrolldist, -dialogcheck, -defaultparty, -3dsound, -cleanproto, -dicetest, -mipmapping, -noantialiasing, -maxrefresh, -geometry, -window, -shadow_blobby, -shodow_map, -shadow_poly, -pathtimelimit, -pathlimit, -msmousez, -nonmsmousez, -norandom, -animdedug, -doublebuffer, -nosound, -fps.

Il secondo metodo è sicuramente più laborioso, ma concede la possibilità di "rubare" sul serio. L'unica cosa che bisogna sempre ricordarsi di fare è provvedere a creare una copia dei file che verranno modificati. Il primo passo è quello di munirsi di un bell'editor esadecimale (ne trovate uno molto ben fatto sul sito della Breakpoint Software, casa dell'ottimo HexWorkshop!), dopodiché lanciare il gioco e creare un personaggio in modo da ottenere i valori delle abilità prima delle applicazioni dei modificatori della razza. Per esempio, creando un elfo si ha un +2 sulla destrezza e un -2 sulla costituzione. A questo punto, dovrete annotarvi i valori privi di queste modifiche, nell'ordine Forza, Destrezza, Costituzione, Intelligenza, Saggezza, Carisma. Ora, se siete digiuni di programmazione o di sistemi diversi dal decimale, tenete presente che i numeri cui siete abituati hanno le seguenti corrispondenze in esadecimale.

1=01, 2=02, 3=03, 4=04, 5=05, 6=06, 7=07, 8=08, 9=09, 10=0a, 11=0b, 12=0c, 13=0d, 14=0e, 15=0f, 16=10, 17=11, 18=12, 45=2d.

Uscite dal gioco e andate nella directory /modules/ToEE/players e troverete il vostro personaggio creato.

Aprite il file TOEEPC con l'editor esadecimale e andate a cercare i valori di (STR)000000(DEX)000000(CON)000000(INT)000000(WIS)000000(CHA). Esempio: se scrivete STR=10 DEX=11 CON=12 INT=13 WIS=14 CHA=15, direte di cercare la stringa esadecimale 0a0000000b0000000c0000000d0000000e0000000f.

Editate i sei valori con il numero che preferite (si è provato fino a un massimo di 45): debbono essere i valori giusti, senza toccare i sei zeri.

Salvate, caricate il gioco e troverete nel character pool il vostro personaggio con le abilità modificate.

Dragon's Lair

Sì, la mancanza della parola 3D nel titolo non è un caso: mi riferisco al vero Dragon's Lair che, in occasione del ventennale, è tornato nelle case di tutti noi. Sinceramente, ne sono felice: per me, quel gioco è stato l'inizio di tutto...

Un anonimo fedele lettore di TGM (anche se dall'e-mail mi è parso si chiamasse Massimo) mi ha spedito una mail chiedendomi come fare a uccidere il drago finale! Incredibile, vent'anni fa non avrei mai pensato che un giorno avrei spiegato a qualcuno, per lavoro, come risolvere l'ultimo livello di uno dei giochi più belli di tutti i tempi (so che l'unico d'accordo con me potrà essere Paolone, ma che ci volete fare, siamo dei nostalgiconi)!

Detto questo, gettiamoci nella risoluzione del livello finale.

Dirk entra nella tana del drago dormiente, vede Daphne nella sfera di cristallo e, mentre si avvicina, nota una colonna di oggetti che sta per cadere: dopo che Dirk avrà detto "wow" e "uhmhu", muovete in su (ALTO) per acchiappare la colonna. Dirk scivolerà su delle monete e salterà su un forziere (SINISTRA): il drago sentirà e lancerà una fiammata verso il cavaliere, che riuscirà a scappare (SINISTRA).

Prendete gli altri oggetti che rischieranno di cadere (BASSO): il drago tornerà a dormire e Dirk si avvicinerà a Daphne, la quale spiegherà come fare per scappare da lì. Dopo il discorso, Singe si sveglierà e comincerà un inseguimento mozzafiato: Dirk si nasconderà dietro una colonna e il drago comincerà a cercare di afferrarlo con i suoi artigli. Abbassatevi (BASSO, BASSO) e poi scappate (SINISTRA); l'inseguimento continuerà con un cambio di telecamere, finché Dirk non dovrà saltare su un mucchio di monete (ALTO).

Ancora dietro una colonna, Singe tenterà di prendere di nuovo Dirk, che dovrà scappare (BASSO) facendo solamente crollare una struttura sopra di sé. Scappate dietro un'altra colonna (DESTRA) e il cavaliere vedrà la spada magica! Non appena il drago metterà la testona in mezzo alla scena, prendete la spada (SPADA): Singe sputerà una fiammata che Dirk parerà (SPADA) grazie all'arma appena conquistata.

Evitate la codata di Singe (SINISTRA) e lanciate l'arma nello stomaco del drago (SPADA) per finire il gioco!

Che emozione...

Se credi che la leucemia sia un male inguaribile devi farci un favore.

Piantarla.

Il 6, 7 e 8 dicembre
nella tua città trovi
le Stelle di Natale per sostenere
la ricerca e la cura delle leucemie,
dei linfomi e del mieloma.

AIL
ASSOCIAZIONE ITALIANA
CONTRO LE LEUCEMIE-LINFOMI E MIELOMA
ONLUS

Sede Nazionale - Via Ravenna, 34 - 00161 Roma
c/c Postale n. 46716007

www.ail.it

Se vuoi sapere quali sono le piazze
con le Stelle dell'AIL chiama il numero **06/4402696**

SOTTO L'ALTO PATRONATO DELLA PRESIDENZA DELLA REPUBBLICA
ARMANDO TESTA SI RINGRAZIA L'EDITORE CHE PUBBLICA GRATUITAMENTE QUESTO ANNUNCIO

visto su GAME NETWORK SKY 816

IN UN MONDO DI MAGIA, BATTAGLIE E AVVENTURE, IL CORAGGIO DI UNO DETERMINERÀ IL DESTINO DI TUTTI !

- UN SOFISTICATO MIX DI STRATEGIA IN TEMPO REALE E GIOCO DI RUOLO IN UN GIOCO APPASSIONANTE.
- RIVOLUZIONARIO SISTEMA "CLICCA E COMBATTI" PER UN'AZIONE IMMEDIATA E STRATEGIE TATTICHE IN BATTAGLIA MAI VISTE PRIMA D'ORA.
- UN AFFASCINANTE MONDO VIRTUALE PERSISTENTE CON PIÙ DI 20 DIVERSE AMBIENTAZIONI E OLTRE 100 DIFFERENTI PERSONAGGI INTERATTIVI!
- 6 RAZZE DA COMANDARE E FINO A 5 EROI IN BATTAGLIE CONTRO PIÙ DI 30 DIFFERENTI TIPI DI NEMICI TRA UMANI E CREATURE MOSTRUOSE!
- VIVI IL MONDO DI SPELLFORCE IN TUTTE LE SUE PROSPETTIVE – DALLA SUGGESTIVA VISTA ISOMETRICA DALL'ALTO ALLA VISUALE IN 3A PERSONA CHE TI TRASPORTERÀ IMMEDIATAMENTE NEL CUORE DELLA BATTAGLIA!
- FINO 8 GIOCATORI IN RETE LOCALE O INTERNET.

SPELLFORCE
THE ORDER OF DAWN

www.spellforce.com

distribuito da HX HalifaX
dtp digital bros division

GC BEST pc game

The way it's meant to be played NVIDIA

POWERED BY gamespy

PHENOMIC GAME DEVELOPMENT

JoWooD Productions

© 2003 by Phenomic Game Development. Published by JoWooD Productions Software AG, Technologiepark 4a, A-8786 Rottenmann, Austria. All rights reserved
This product contains software technology licensed from GameSpy Industries, Inc. © 1999-2003 GameSpy Industries, Inc. All rights reserved.

Soluzione

PRIMA PARTE

TOMB RAIDER
THE ANGEL OF DARKNESS

Per festeggiare il mio ritorno nella sezione Soluzioni, ho deciso di prepararvi delle belle foto colorate di Angel Of Darkness, corredate da indicazioni visive praticamente per ogni passaggio che possa presentare qualche dubbio: i movimenti o le azioni sono da eseguire secondo l'ordine numerico. Siete pronti per impersonare Lara ancora una volta?

Massimo Svanoni xam@xenia.it

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Non hai trovato quello che cercavi? Vai su TGM Online nell'area Soluzioni!

I MOVIMENTI DELLO SGAMATO

Vi illustrerò ora un paio di movimenti davvero necessari: quelli ganassa li lascio a Mao e all'angolo dei Tips, oppure li inserirò il mese prossimo. Pazientate...

SALTO BASE
Il salto normale richiede che da fermi premiate contemporaneamente il tasto di salto e avanti. Nient'altro da aggiungere.

SALTO LATERALE
Importante per affrontare i boss e per qualche passaggio impegnativo (come l'organo della chiesa di St. Aicard). Da fermi premete il tasto di salto e il tasto associato allo spostamento laterale.

SALTO ALL'INDIETRO
Utilissimo in un frangente in prossimità del Louvre per levarsi in fretta dai pasticci. Premete indietro e il tasto di salto. Fate attenzione a pigiarli assieme, altrimenti la fanciulla indietreggerà facendovi perdere tempo e vita! Altrimenti, quando siete appesi a una scala o a un appiglio pigiate semplicemente il tasto di salto: anche in quel caso balzerete all'indietro (in particolare, vi servirà in cima alla soffitta della Sala delle Stagioni).

SALTO CORTO
Imparatelo subito perché è più utile di quanto sembri, specie nella zona della Sala delle Stagioni (anche se io non l'ho utilizzato, ma quella è una questione di pazzia).
Tenete premuto il tasto per camminare e pigiate il tasto di salto contemporaneamente a una direzione.

SALTO CON RINCORSA
Lara diventa meno controllabile, ma la distanza raggiunta è maggiore (sarà inoltre possibile modificare leggermente la traiettoria durante il balzo stesso): iniziate a correre e premete il tasto di salto.

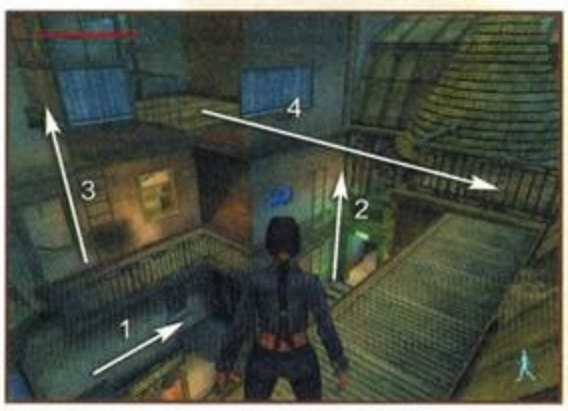
SALTO CON SCATTO
Questo è incontrollabile come pochi, tanto è vero che vi servirà solo alla fine per superare un tratto a tempo piuttosto difficile. Da sottolineare inoltre che Lara non è in grado di scattare sempre, ma solo se ne acquisisce l'abilità (ve lo farà sapere, non temete!). A questo punto iniziate a correre, premete il tasto per la visuale in prima persona e avrete attivato lo scatto. Ora premete il salto e via, in volo!

OSSERVARE OLTRE GLI ANGOLI
Non è un salto ma un crine di cavallo... ehm... Praticamente inutile, ma ve lo dico lo stesso. Entrate in modalità furtiva, quindi premete il tasto azione contro una parete e proseguite oltre l'angolo per cacciare fuori il cranio. Che vi dicevo? Inutile... Beh, due righe non mi costano troppo...

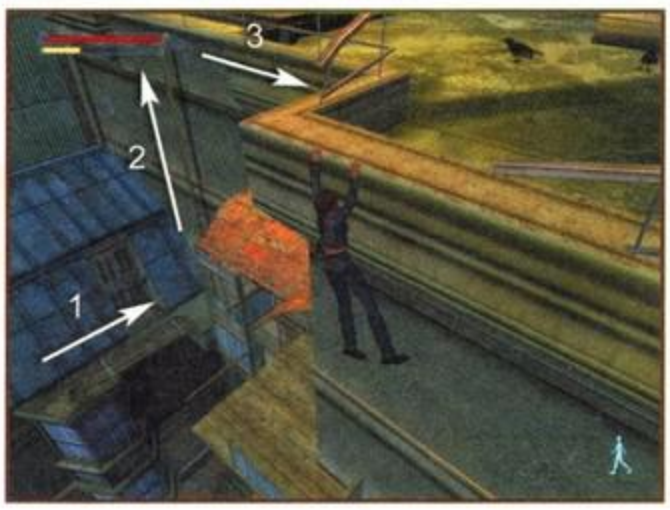
SOLUZIONI

LIVELLO 1 – I VICOLI DI PARIGI

Evitate di avvicinarvi al cane legato alla parete: ha un'espressione poco amichevole e diciamo che non disdegnerà il posteriore di Lara... (e chi di noi lo farebbe?). Raccolta la barretta di cioccolata che si trova sotto al portico, salite sul cassonetto nell'angolo e saltate aggrappandovi al balconcino vicino. Da qui raggiungete la balconata e salite infine la scaletta per raggiungere la zona superiore. Entrate dalla finestra aperta per dare un'occhiata alla stanza: il mobile grande per ora non si può aprire (sarà possibile farlo tornando indietro solo alla fine del livello, dopo aver recuperato un oggetto).



Guardate i cassetti per trovare denaro e cioccolata, prendete anche i denari per terra e uscite. Fuori vi attende un'altra scaletta:



raggiunta la cima prendete altri dobloni, quindi saltate dalla zona senza ringhiera e premete il tasto azione per aggrapparvi al bordo dinanzi e tirarvi infine su. Oltre la ringhiera si trova una barra di cioccolata.
Continuate per la passerella e saltate su quella successiva per raggiungere la grondaia (il percorso è univoco, fidatevi). Arrampicatevi sulla stessa e aggrappati al bordo della tettoia procedete verso destra, per calarvi solamente prima dell'angolo. Superate l'angolo successivo avanzando lateralmente per tirarvi infine su sopra al tetto. Qui si trova uno sgabuzzino con una porta chiusa.
Nell'angolo di sinistra dovrete spostare il barile (afferratelo e tirate) per liberare il passaggio, aggrapparvi al bordo e calarvi di sotto. Che ci trovate? Un bel piede di porco che potrà tornare utile in una moltitudine di casi (tra cui l'armadio di cui sopra). Tornate di sopra e aprite la porta dello sgabuzzino, entrate e aprite anche l'armadio recuperando la prima pistola. Dietro all'edificio, sul tetto, si trova un bidone con dei medicinali da recuperare. Quando li avrete presi, potrete tornare da dove siete venuti per aprire

l'armadio reticente e trovarvi una collana.
Tornati infine sul tetto, scendete verso la balconata dove stava il piede di porco e procedete appesi sino alla quella successiva (con tanto di porticina). Entrati in modalità furtiva, procedete incollati alla parete superando l'angolo. C'è un tizio da stendere senza pietà: avvicinatevi alle spalle e premete il tasto azione per eliminarlo. Tornate ora indietro, prendete la chiave e raggiungete la porticina, che potrete finalmente aprire. Ora scendete le scale e avrete terminato il primo livello di gioco.

LIVELLO 2 – CASE POPOLARI IN ROVINA

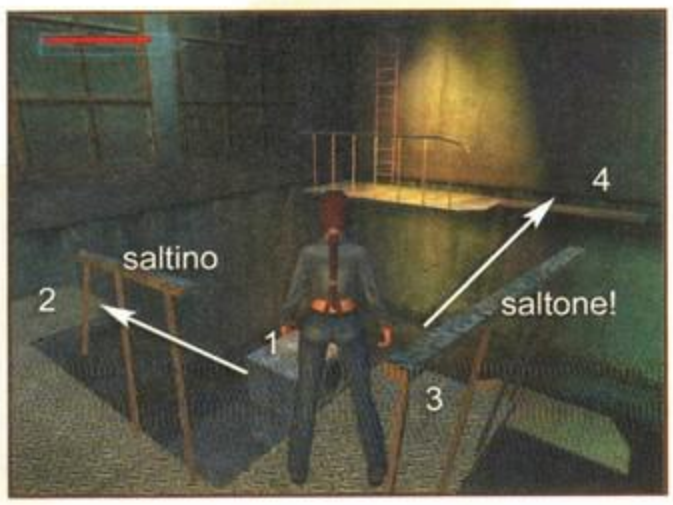
Non appena chiuderete la porta e inizierà il livello vi accorgerete di avere i poliziotti alle calcagna: come prima cosa trascinate il mobile davanti alla porta per bloccarla e prendere un po' di tempo. Quindi salite le scale e avanzate sino alla zona del buco per saltarla. A questo punto faranno irruzione i poliziotti, e di lì a poco l'edificio sarà invaso dal fumo (il quale vi causerà difficoltà di respirazione).

Tentate di aprire la porta prima del buco, quindi disponetevi per saltarlo. Come? Prendete la rincorsa esattamente a partire dall'ultimo gradino delle scale, avanzate in diagonale e spiccate il balzo.
Una volta giunti all'altro lato entrate nel corridoio e prendete le pastiglie curative per poi continuare a salire; ora un mobile blocca la via. Tiratelo verso di voi piuttosto in fretta (il fumo inizia a farsi sentire).
Salite e prendete il medikit nel prossimo corridoio, quindi sfondate la porta sulla sinistra e aprite tutti gli armadi per trovare una batteria e dei proiettili. Continuate a salire e prendete le bende nel corridoio, per arrivare infine a un altro apparente vicolo cieco. Come superarlo?
Spostate la cassa verso la ringhiera della zona sopra, salite e presa una breve rincorsa saltate sopra la suddetta ringhiera aggrappandovi e tirandovi su (attenzione a non sbagliare, il fumo ormai è a livelli di insopportabilità!).
Spalancate la porta a destra, prendete la chiave del condotto di manutenzione da terra e la chiave dell'appartamento 21 dal pannello a muro. Ora potrete anche attivare l'ascensore tramite il macchinario, che vi tornerà molto utile per scendere sino alla porta bloccata.

Apritela e recuperate dall'armadio una pistola Vector R-35, più una barretta di cioccolato dal cassetto. Riprendete l'ascensore e uscite sul tetto.

LIVELLO 3
TETTI DELLA ZONA INDUSTRIALE

Ora vi trovate sui tetti e il vostro scopo è ancora quello di fuggire. Salite sull'asse, quindi arrampicatevi sulla scaletta che conduce in cima; saltate per aggrapparvi alla fune e attraversate in fretta e furia il vicolo; un elicottero cercherà di mettervi i bastoni tra le ruote. Quando non riuscirete più a proseguire, alzate semplicemente le gambe (utilizzando il tasto impostato per far chinare Lara) e mantenetele alzate sino a superare completamente l'ostacolo. Rilasciate le gambe e proseguite sino in fondo.
In cima al nuovo tetto prendete le bende e avanzate per scendere sull'altro lato: nella zona spiovente si trova una scaletta. Fate attenzione a non allontanarvi troppo da quest'ultima, oppure caschereste di sotto! Una volta giunti al bordo, balzate dalla parte opposta aggrappandovi per salire e aprire una cassa con dei medicinali. Saltate ancora di là e calatevi sotto per arrivare alla porta. Apritela e prendete i dobloni a terra avanzando nel corridoio sino alla stanza successiva. Qui troverete della cioccolata sopra a una cassa e delle munizioni per terra sulla destra.
Uscite dalla porta e scendete la scaletta a sinistra per arrivare nel vicolo sottostante. Ci sono delle munizioni nell'angolo e passando sotto alla saracinesca potrete raccogliere anche un medikit. Tornate indietro e percorrete il vicolo sino alla recinzione; da qui parte un altro vicolo minore nel quale troverete un medikit integrale.
Ora tornate sui vostri passi (la zona è piccola, non è necessaria una mappa!) e troverete una cassa molto grande; muovetela un po' sino a quando Lara non vi comunicherà di aver rafforzato le gambe (ma pensa te...). Ora non vi resta che tornare alla saracinesca, attraversarla carponi e salire sul blocco nel mezzo. Prendete un po' di rincorsa e saltate sulla passerella senza ringhiera percorrendola sino in fondo; spiccate un bel salto con rincorsa e raggiungete l'altro lato della stanza, aggrappandovi al bordo. Questo è il salto difficile ed è qui che Lara ha bisogno del rafforzamento alle gambe di cui sopra. Dunque, se si lamenta, sapete cosa fare.
Ora spostatevi lateralmente per arrampicarvi sopra e raggiungete la scaletta per salire ancora e prendere le munizioni. Aperta la porta, proseguite sino a quella successiva lungo il corridoio: eccovi dinanzi a un altro bel salto.
Raggiungerete in questo modo le scale dinanzi a voi, alle quali dovrete aggrapparvi al volo.
Quindi, scendete per raccogliere i dobloni che si trovano in fondo al percorso e a questo punto potrete scegliere se affrontare un piccolo extra. Volendo potete infatti scendere di sotto, far fuori il povero cane e poi rifare il percorso.
In tal caso, oltrepassate la recinzione a destra e



tornate verso i barili infuocati per arrampicarvi sulla scaletta e arrivare in cima; qui troverete delle munizioni e potrete lasciarvi scivolare sul tetto. Raccogliete anche le pillole e arrampicatevi su una nuova scaletta sulla destra: in cima troverete un'apertura nella recinzione e potrete raggiungere l'altro tetto per arrivare direttamente alla fine.
Chiusa questa parentesi, io vi consiglio di lasciare stare e salire piuttosto le scale sino alla cima per aprire la porta e trovare una scaletta. Salite anche questa e aprite la porta per giungere al tetto. Dietro allo sgabuzzino, come nel primo livello, troverete questa volta dei dobloni.
Avanzate verso la sinistra dei serbatoi e Lara fuggirà via ponendo fine al livello.

LIVELLO 4
APPARTAMENTO DI M.CARVIER

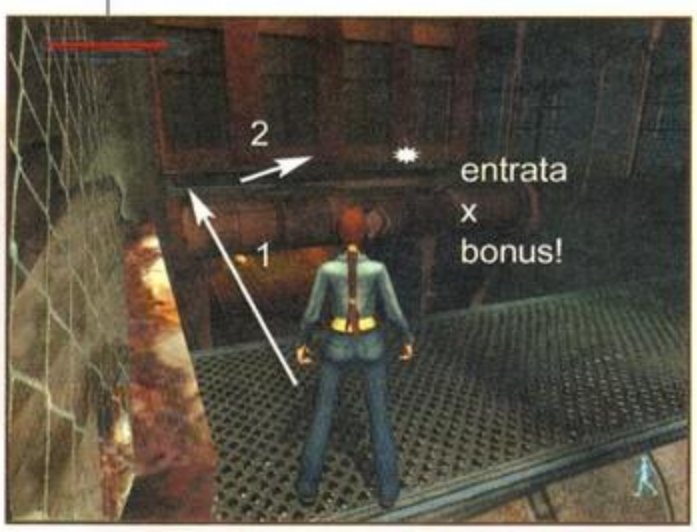
In questo livello non vi dovrete crucciare granché. Vi trovate nell'appartamento di madama

Carvier e non dovrete fare altro che parlare con lei replicando alle sue domande.
Sostanzialmente, vi consiglio di utilizzare sempre la seconda risposta sino alla fine.
Se farete come vi ho detto la donna si allontanerà dicendovi di andarvene prima che arrivi la polizia a farvi le chiappe sode.
Se vi avrà consegnato il diario direttamente, non vi resterà che recuperare tre oggetti: nel cassetto della scrivania ci sono le pillole curative, nella lampada a sinistra della porta verso la cucina un bell'anello e sul banco della cucina a sinistra una bottiglia di vino d'annata.
Se il diario non vi è stato consegnato dovrete recuperare anche questo: cercatelo in cucina nel primo cassetto di destra proprio sotto al microonde. Oltre a questo potrete recuperare anche gli altri oggetti.
Importante è fare in fretta uscendo come dei razzi dal corridoio sul lato opposto: dovesse entrare la polizia vi toccherà ripetere il tutto dall'ultimo salvataggio.

LIVELLO 5 – IL GHETTO DI PARIGI

Il risveglio è dei più tragici, all'interno di un vagone abbandonato nella periferia di Parigi: uscite e recatevi presso il falò a parlare con i barboni, che vi daranno qualche dritta di carattere generale. Ora salite sul tetto del vagone utilizzando il bidone nelle vicinanze e

avanzate passando sotto alla tubatura per prendere il medikit grande. Tornate indietro passando sotto e scalate la grata per raggiungere la passerella sopra.
Prima di procedere verso l'uscita, avvicinatevi alla parete, voltatevi verso l'altra passerella e salvate. Ora eseguite un bel salto in corsa per raggiungerla, seguito da un secondo saltino verso il bordo con edera. Avanzate quindi verso destra attraverso la recinzione tagliata e prendete dobloni e cioccolata.
Ora tornate indietro (SIC!) e, arrivati alla passerella di partenza, spiccate un balzo in diagonale verso l'apertura nella recinzione per arrivare nei pressi di un tale vicino a una parete. Parlate con lui: a un certo punto vi chiederà del Monstrum. Rispondete quello che vi pare, non dovrebbe fare differenza (io ho optato per 2-2).
Terminate di esplorare questa zona procedendo lungo la via a ridosso della recinzione e scendendo le scale; preso il denaro, tornate sui vostri



passi e aprite la porta vicino all'uomo per trovarvi all'interno del ghetto di Parigi (come se ce ne fosse uno solo...).
Parlate a Janice, la prostituta vicino alla parete utilizzando le risposte 1-2-1.
Che avete scoperto? Il Serpent Rouge è chiuso e il titolare non si trova: è successo un disastro ed è scomparso, sono sopravvissuti alle uccisioni solo due uomini del suo entourage, Bernard e Pierre. Vostro scopo sarà quello di rintracciarli e far sputare loro qualche informazione.
Prendete i soldi sul pavimento a destra, quindi tornate indietro e date uno sguardo alla mappa della zona sulla parete a destra, se quella che vi abbiamo preparato non è sufficiente. Proseguite sino al monte dei pegni di Renne.
Entrate nella bottega e parlate all'uomo scegliendo la seconda risposta, per poi vendere tutto ciò che avete recuperato sinora. I prezzi che riuscirete a spuntare sono i seguenti (includendo anche oggetti che ancora non avete sotto mano: dobloni - 20 cadauno; collana - 65; anello con diamante - 195; Cognac d'annata - 320; Orologio d'oro - 160; Antico schioppetto - 320; Vecchio disco - 245.
Terminato di racimolare quattrini, uscite e andate a sinistra per salire le scale e trovarvi in un parchetto (Rue St.Mark sulla mappa).
Osservando bene per terra troverete altri 160 Euri (bella, adesso esco e vado ai giardini di Barbaiana scandagliando accuratamente il terreno...).
Proseguite quindi indomiti verso il Café Metro prendendo anche il denaro all'angolo della piazzetta; prima di visitare il bar volgetevi in direzione est, verso il Parc de Lune. In Rue de Piolet

(la stradina all'estremità est che scende verso il camion) dovreste trovare l'erborista.
Salite le scale, entrate in bottega e parlate all'uomo per recuperare qualche informazione su Bouchard, il proprietario del Moulin... ehm, Serpent Rouge. Vi dirà che dovrete beccare il suo buttafuori per arrivare a lui.
A questo punto vi toccherà scegliere quale via intraprendere: Pierre oppure Bernard? Nel caso del barista potrete infilarvi in un vicolo più tardi ed esplorare un pezzetto in più, mentre nel caso di Bernard riuscirete a recuperare l'antico schioppetto che menzionavo prima tra gli oggetti di valore. A voi la scelta, io me le sono smazzate entrambe!

OPZIONE A – PIERRE

L'uomo ha preso attualmente la gestione del Café Metro, quindi dovrete recarvi laggiù, aprire la porta a fianco della moto ed entrare. Parlate con lui e scegliete la prima risposta; vi chiederà di recuperare per conto suo degli oggetti nascosti dentro il faro rotto sul palco del locale dove lavorava (il Serpent

Rouge). Per questo, vi consegnerà la chiave del barista per poter entrare.
Uscite e procedete in direzione del locale che si trova non lontano da Janice; prima o poi assisterete a una scena inquietante in cui vedrete allontanarsi un motociclista che stava nel bar e che non era interpellabile. L'entrata a cui avete accesso con la chiave non si trova però sulla via principale, dovete prendere il vicolo (Rue de Clef) e aprire la porta dello stage (per ora ignorate il tombino).
Non appena avrete messo piede dentro farete la conoscenza di una guardia proveniente dalla zona a sinistra. Correte diritto e andate a pigiare il pulsante sulla parete sinistra in modo da spegnere le luci e affrontare il nemico con il favore delle tenebre. Ora ispezionate a fondo la zona, in particolare la scrivania per la cioccolata, la pistola Desert Rangerm, la Chiave del palco e l'M-V9 della guardia.
Raccogliete anche le munizioni del Desert Ranger dalle scatole sulla sinistra mentre tornate indietro e arrivate sino alla fine del corridoio per salire infine le scale e aprire la porta. Ora balzate al capitolo 6.

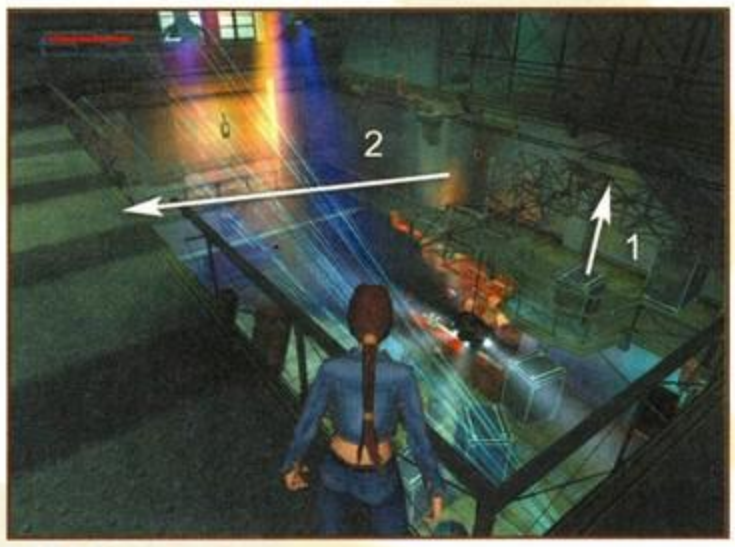
OPZIONE B – BERNARD

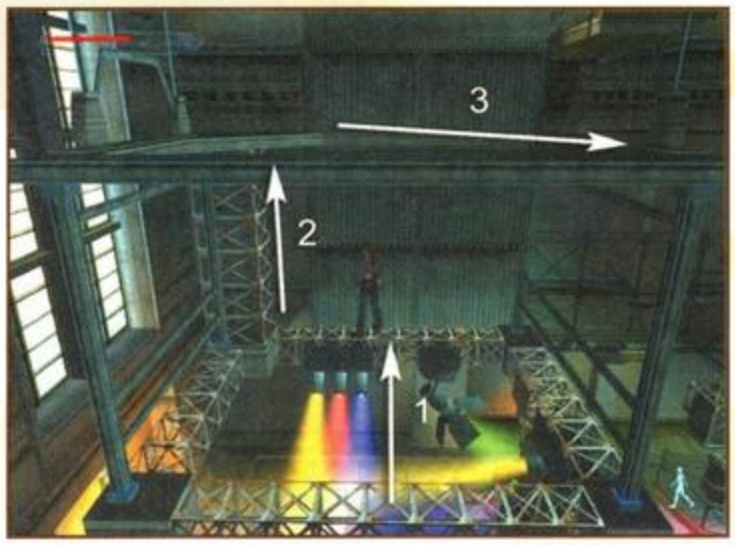
Bernard è più vicino di quanto non sembri: si trova nel Parc de Lune, proprio vicino all'erborista. Parlate con lui e siate gentili (utilizzate sempre la seconda risposta), altrimenti se ne andrà e

sarete costretti a parlare con Pierre. Quando avrete finito di conversare vi offrirà le sue chiavi per entrare nel locale, ossia le chiavi dell'ex custode.
Usciti dal parco, procedete verso destra sino al camion, quindi svoltate a destra in Cours La Seine e procedendo in direzione di Janice vi troverete la porta del garage del Serpent Rouge sulla sinistra. Apritela ed entrate per tirare subito la leva e far salire l'ascensore con la jeep.
Raccogliete ciò che si trova sul tavolo e operate su un'altra leva per spalancare la botola e dare nuova forza a Lara.
Raccogliete le munizioni M-V9 e le batterie negli armadietti sulla destra, quindi prendete le bende e l'Antico schioppetto a sinistra e salite infine le scale per aprire la porta e recuperare anche la Desert Ranger e le rispettive munizioni.
Passate dalla botola sotto all'ascensore, raccogliete la cioccolata e le munizioni M-V9 sopra alle scatole. Arrampicatevi sulla scaletta e nella stanza attigua troverete del cognac d'annata. Usate la chiave con l'interruttore per far arrivare un montacarichi con sopra delle cartucce che non potrete ancora fare vostre. Ora non vi resta che sistemare la guardia che arriverà trafelata, per poi arrivare alla sala con il palco e balzare al capitolo 6 di questa bellissima soluzione (ehm... NdXam).

LIVELLO 6 – IL SERPENT ROUGE

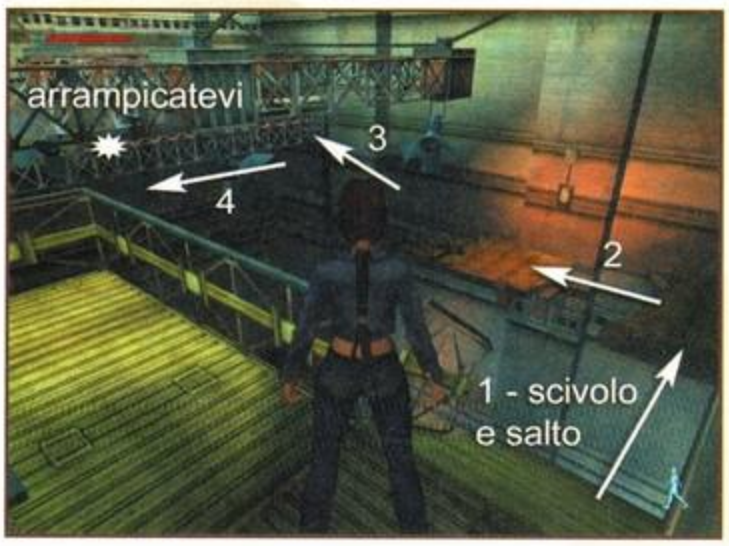
Ora vi trovate nientemeno che nell'area principale del Serpent Rouge, qualunque sia la strada che abbiate deciso di intraprendere. Non appena avrete il controllo di Lara, verrete attaccati da due guardie con maligni intenti ma scarsi mezzi. Quando le avrete abbattute e ne avrete recupera-





to le armi, girate attorno al palco sulla sinistra e prendete le pillole, quindi saliteci sopra utilizzando le scale sull'altro lato e prendete il vecchio disco (monetizzabile). Attivate infine le luci. A questo punto partirà la musica da discoteca e il clima muterà in festa. Inizieranno poi a piovere altre guardie tutte facilmente ammazzabili con la pistola e tutte felicemente dotate di accessori da raccogliere. Finita la carneficina, recatevi sul lato opposto della stanza e passate dietro al bancone dove potrete attivare il montacarichi delle vivande per farlo arrivare e prendere le cartucce (si tratta di quelle che prima - scegliendo l'opzione B - non avete potuto raccogliere). Acquisite anche i beni di consumo che si trovano in giro per il bancone, tra cui un pregevole Cognac d'annata.
Al pian terreno troverete delle porte, tutte inevitabilmente chiuse: salite le scale e sistemate l'altro sgherro, per poi prenderne l'arma e recuperare anche le bende a terra. Portatevi quindi dal lato opposto della passerella dove c'è la scala bloccata e prendete la cassa per spostarla: la dovrete disporre verso il balconcino. Quando sarà in posizione saliteci sopra e balzate verso l'alto per aggrapparvi alla struttura proprio sopra di voi e issarvi. Preparatevi dunque a un bel balzo: dovrete attraversare la zona centrale passando sulla passerella (che cederà sotto i vostri piedi); fatelo correndo come dei forsennati e saltate quando le cose volgeranno al peggio...
Non appena sarete dalla parte opposta, altre guardie cercheranno di farvi la pellaccia; potrete trattarle come le precedenti per prenderne le armi e successivamente recuperare i medicinali

attorno. Detto ciò, recatevi nella zona priva di parapetto dinanzi alla struttura piena di luci che sale e scende. Sistematevi sul bordo e lanciatevi in un salto senza alcuna rincorsa nel momento in cui si trova nel punto più basso; con un secondo salto senza rincorsa (da eseguire quando la struttura si fermerà per qualche istante) arriverete sull'altro lato, che è l'unico su cui sarà possibile arrampicarsi.
Per farlo, girate attorno all'angolo e iniziate a salire; una volta sopra, balzate verso l'angolo opposto e infine sulla passerella, rimanendo rivolti verso la parete. Non è stato facile, eh? Avete utilizzato i salvataggi veloci? Bene, arrampicatevi quindi sulla scala; se proverete a guardare nella cassetta delle luci scoprirete che è vuota. Il vostro scopo è quello di spostare tutta la struttura in modo da avere a portata di mano la cassetta corrispondente alla luce rotta.
Scivolate lungo il piano inclinato per saltare proprio alla fine della passerella dinanzi a voi; eseguite un altro salto e quindi prendete una bella rincorsa perché quello successivo è più difficile. Vi toccherà aggrapparvi al traliccio dinanzi: una volta che ce l'avrete fatta dovrete spostarvi verso sinistra, sino a terminare quasi del tutto la vostra resistenza per poi issarvi nel punto in cui non vi sono superfici bloccanti sopra il vostro capo.
Ora raggiungerete facilmente la passerella dall'altro lato del ponteggio alzato; tirategli un calcione e Lara acquisirà la forza necessaria a farsi strada all'interno del cabinotto di comando: la porta, infatti, non sarà più un problema e con un secondo calcione andrà giù!
Dentro troverete i comandi per azionare il sistema di luci: la leva di sinistra serve a spostare le quattro lungo il traliccio, quella di destra ne muove una portandola nel contenitore di legno. Ciò che dovete fare è usare quella di sinistra due volte e successivamente quella di destra.
Ora attraversate la passerella con il ponteggio abbassato, salite la scaletta e vi troverete nei pressi della scatola: aprendola potrete recuperare ciò che vi ha chiesto Pierre (se avete scelto la pista A).



Tornate di sotto e dal cabinotto salterà fuori una guardia da sistemare senza problemi. Per finire il livello e tornare nel ghetto semplicemente uscite dalla porta verde.
Se avete voglia di recuperare qualche altro oggetto, entrate nel cabinotto e prendete innanzitutto la chiave della biglietteria da terra, quindi scendete dalla scaletta.
Arrivati sotto, raccogliete la cioccolata e uscite dalla porta, girando attorno alla passerella sino alla zona senza balaustra; qui dovrete prendere la rincorsa e saltare per aggrapparvi a ciò che rimane del traliccio. Gettatevi quindi sulla passerella sottostante e proseguite sino a terra dove dovrete sistemare una nuova guardia.
Utilizzate subito la chiave della biglietteria per aprire una delle porte prima chiuse (quella della biglietteria, vicino all'uscita principale).
All'interno troverete del denaro e una chiave identica a quella che avete.
Tornate pazientemente di sopra seguendo il percorso fatto prima e, arrivati alla porta verde, uscite.

LIVELLO 7 – IL GHETTO DI PARIGI

Procedete verso il terreno senza correre in modo da non cadere e perdere energia; adesso finalmente potete tornare da Pierre o Bernard a seconda di quale soluzione abbiate precedentemente scelto. Prima di farlo, però, vi consiglio una piccola deviazione utile a racimolare qualche oggetto aggiuntivo.
Vi dovreste trovare nel vicolo dell'entrata posteriore del Serpent Rouge. Ricordate il tombino? Ebbene, entrateci e vi troverete in una fogna denominata "nascondiglio di Bouchard"; in realtà non è proprio qui che Bouchard si nasconde, si tratta piuttosto del suo ex-rifugio.
Procedete sino all'incrocio, dove vedrete altre tre vie. Quella si sinistra porta all'uscita in mezzo a Cours La Seine, quella di destra vi porterà a una stanza con un baratro. Prima di balzare oltre, procedete verso il

bordo destro camminando e utilizzate il tasto di azione per calarvi di sotto e aggrapparvi alla parete. Scendete sotto ed entrate nel passaggio per recuperare un Anello di diamanti.
Tornate quindi di sopra e prendere la rincorsa per saltare il baratro. Raccogliete quindi le munizioni e raggiungete la scala per salire di sopra; raccogliete gli oggetti per la via e procedete sino in fondo al passaggio, superando dapprima una porta e poi giungendo in fondo alla passerella. Qui troverete del denaro e potrete tornare indietro verso l'incrocio.
Arrivati al punto di partenza prendete l'ultima via inesplorata, ossia quella diritta dinanzi a voi; salendo sulla cassa più alta, potrete saltare per aggrapparvi ai mattoni della parete e spostarvi sulla piattaforma. Balzate su quella opposta senza rincorsa, quindi aggrappatevi alla sporgenza a muro spostandovi a destra e issandovi nel passaggio soprastante. Chinatevi per procedere carponi e, giunti nella stanza successiva, saltate nell'apertura e procedete per arrivare nella parte interna della metropolitana, il cui ingresso si

trova al Parc de Lune. Qui ci sono molti oggetti da raccogliere; quando avrete terminato, aprite la porta e uscite dal parco. Ok, Bernard è lì ma prima di contattarlo (sempre che dobbiate farlo) permettetevi un secondo extra.
Entrate nella chiesa di San Aicard proprio dinanzi al parco: vi troverete dinanzi a un ring con gente di strada che si allena a boxare. Bizzarro! Andate a conferire con il tizio grasso vicino al ring proponendogli di puntare 200 Euro o il suo orologio d'oro sul vincente. Scegliete Carl (non è una vincita certa ma è più probabile) e preparatevi a ritirare il denaro. Andate quindi dinanzi alla statua e vedrete una pietra mobile; spostate-

la a sinistra e Lara si sentirà più forte. Saliteci sopra e aggrappatevi alla sporgenza di sinistra per procedere lateralmente sino alla prima colonna. Lasciatevi andare e riprendete le forze, poi procedete allo stesso modo verso la colonna successiva e prendete le medicine. A questo punto tornate di sotto, spostate di nuovo la pietra sul lato opposto e arrampicatevi anche da questa parte per procedere lungo il colonnato. Raccogliete le munizioni, ma invece di scendere di sotto procedete sino all'ultima colonna. Sistematevi sulla stessa e voltatevi di 45 gradi osservando la parete. Lo scopo è raggiungere la zona con l'organo; ci riuscirete con un clamoroso salto laterale (ottenuto premendo il tasto del salto più la direzione destra).

Quando sarete finalmente oltre la balaustra, controllate dentro l'organo per trovare un Anello di diamanti; ora potrete addirittura salire sopra e farvi il traliccio semimarcio, anche se non serve a nulla. Uscite allora dalla chiesa sconsacrata e dedicatevi alle cose importanti.

Piccola nota ulteriore: se volete vendere qualche oggetto ritrovato durante le ultime peregrinazioni, questo è il momento adatto: recatevi al banco dei pegni e sbarazzatevi di quanto superfluo.

OPZIONE A – PIERRE

Se avevate scelto in precedenza di adoprarvi a interrogare il buon Pierre, tornate al Café Metro e portate all'uomo ciò che avete trovato nel locale. Vi darà qualche novità importante, nonché un foglietto con un indirizzo, precisamente quello della casa della sua ex moglie. Si tratta della vicina Rue Dominique numero 17. Procedete dunque lungo la via e troverete il civico 17 sulla sinistra; inserite il codice ricevuto nel pannello (per completezza 15328) ed entrate. Salite le scale del cortile ed entrate nell'appartamento in modo da trovarvi dinanzi a Francine; quest'ultima vi darà qualche dritta. Prima di andarvene, potrete recuperare un orologio sportivo dalla scrivania sul retro e delle pillole da quella sulla destra. Uscite dalla porta sul balcone che dà sul cimitero.

OPZIONE B – BERNARD

Sapete dove trovare Bernard, dunque parlategli: vi darà qualche nuova informazione oltre alla password (Pluit noir) per entrare nel cimitero. Uscite dal parco e procedete in Rue Dominique sino alla cancellata del cimitero (proprio di fianco alla chiesa). Parlate con l'uomo di guardia e ditegli la password per entrare senza problemi.

OPZIONE C – CORRUZIONE BUTTAFUORI

Se volete evitare le prime due vie, ve n'è una terza per riuscire a entrare al campo santo (no, non si tratta del suicidio!). Racimolate almeno 800 Euro vendendo eventualmente i beni recuperati; presentatevi dall'uomo alla cancellata con il denaro e ciò che avete recuperato ispezionando la luce rotta (richiesto da Pierre). Questi due doni saranno sufficienti a farvi passare.

OPZIONE D – ATTRAVERSO RUE DOMINIQUE, 17

Questo è probabilmente un piccolo baco. Evitate del tutto di andare dai due, ma presentatevi direttamente all'appartamento di Rue Dominique numero 17, inserite il codice nel pannello (15328) ed entrate. A questo punto tutto procederà come in precedenza; parlate con Francine e recuperate la sua roba guardando bene in giro. Il vantaggio di tutto questo è che manterrete il possesso di ciò che avete recuperato cercando nella luce rotta del Serpent Rouge. Inutile ma alternativo.

LIVELLO 8 – IL CIMITERO DI SAN AICARD

A seconda di come siete giunti al cimitero dovrete agire in modo differente (e percorrere una strada diversa). Entrando dalla via principale (buttafuori) non dovrete fare i salti mortali e potrete evitare di leggere il paragrafo seguente. Altrimenti, forza e coraggio!

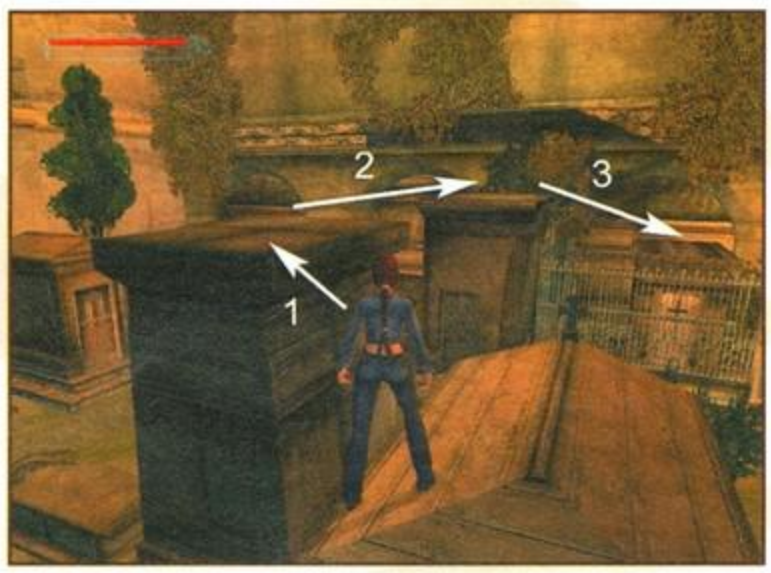
ARRIVO DALL'APPARTAMENTO DI FRANCINE

Osservate bene la zona dal balconcino: prendete la rincorsa per saltare, scavalcate la ringhiera e arrampicatevi sulla grondaia per raggiungere la zona superiore.

Da qui in avanti il pavimento vi crollerà sotto i piedi: date un'occhiata a ciò che ha un colore differente e fate attenzione. Procedete verso la prima piattaforma e saltatela senza rincorsa per finire al sicuro, quindi con una breve rincorsa superatene due di fila. Aggrappatevi al bordo e procedete lateralmente sino a lasciarvi cadere sulla balconata sottostante.

Ora potrete aggrapparvi a una grondaia e scendere per prendere delle cartucce. Queste si trovano oltre la porta, ma per abbatterla dovrete aver scelto in precedenza la strada di Bernard e quindi aver tirato la leva nel garage del Serpent Rouge rafforzando così le braccia.

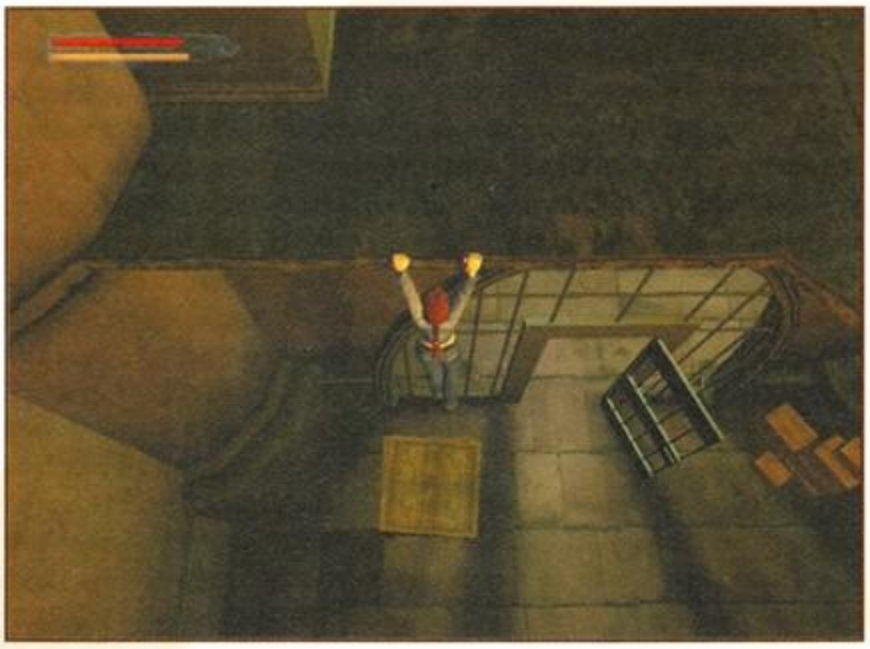
Tornate di sopra e con un saltino verso l'alto



aggrappatevi alla fune per procedere sino alla balconata sul lato opposto; avanzate sino in fondo e scendete di sotto proprio sul sepolcro. Finalmente siete nel cimitero!

Qui farete l'immediata conoscenza di un cane piuttosto scocciante: dopo averlo sedato, procedete verso la cancellata sul lato opposto dell'entrata (a destra) e raccogliete le bende che si trovano tra l'ultimo sepolcro e l'edificio della chiesa. In effetti, non ci sono altri oggetti immediatamente raggiungibili. L'obiettivo della sezione è quello di arrivare alla statua dentro la cancellata. Come fare? Arrampicatevi sopra al sepolcro più piccolo tra i due grandi centrali vicino alla chiesa. Da qui saltate su quello più alto nelle vicinanze e prendete la rincorsa per volare sopra il sentiero direttamente sul sepolcro

vicino alla cancellata, da qui facilmente raggiungibile.
Prima però qualche piccolo extra. Saltate verso la sporgenza vicino alla parete (quella con tutti i rampicanti) e, tenendo premuto il tasto azione, aggrappatevi per salire sopra. Ci troverete della cioccolata, ma avanzando a sinistra potrete saltare verso il sepolcro recintato vicino all'angolo e calarvi giù.
Sfondate la porta e troverete munizioni e bende. Salite ancora sul tetto per saltare fuori: purtroppo, dovrete rifare tutto per giungere al sepolcro alto con telecamera fissa.
Un volta giunti lì, saltate nella recinzione della statua (senza alcuna rincorsa) e aprite il sepolcro presente per prendere una Desert Ranger. Ora ciò che rimane è trovare il punto d'accesso al nascondiglio di Bouchard. Salite alle spalle della statua e spingetela sulla tomba per spaccarla e aprire un buco verso il sottosuolo. Bouchard, fellone, non ci sfuggirai!



LIVELLO 9
NASCONDIGLIO DI BOUCHARD

Siete finalmente giunti nel vero rifugio del vecchio Bouchard; perlomeno ci siete quasi, dovete solo raggiungere il marrano!
Dopo aver sistemato la pantegana, procedete sino alla curva e iniziate a correre come lepri senza fermarvi poiché il pavimento crollerà pezzo per pezzo. Preparatevi a spiccare un bel balzo e con buona probabilità supererete l'ostacolo. Se doveste cadere di sotto proseguite semplicemente sino alla parete e arrampicatevi.
Fermatevi al bordo successivo e aggrappatevi alla tubatura arrugginita sulla destra per muovervi lateralmente e raggiungere l'altra parte. Potete cadere anche qui: se succede, passate carponi dal cunicolo e tornate di fatto indietro per arrampicarvi ancora sulla parete interna.
Avanzate: presto vi troverete dinanzi a un nuovo buco nel pavimento. Un'altra tubatura si trova al centro del soffitto: aggrappatevi a essa e procedete sino alla piattaforma, dalla quale salterete per arrivare a un punto d'appoggio. Un ultimo salto e sarete finalmente in una zona tranquilla!
Avanzate sino alla fine del corridoio e scoprirete che il passaggio è chiuso da una frana. Niente paura: appigliatevi alle maceri e tiratele verso di voi in modo da liberare il passaggio retrostante. Tornate indietro e tirate un bel calcione alla grata vicina per abbatterla.
Dopo aver sedato il nuovo topo, entrate carponi e raccogliete le munizioni, quindi passate due porte: arriverete al cospetto del passaggio liberato dalle macerie (si tratta della zona da cui siete arrivati).
Oltrepassate ciò che resta delle macerie e nuotate per lo stretto necessario per tornare all'asciutto. Proseguite nella stanza con gli sbuffi di vapore: oltrepassando il buco nella parete arriverete a una zona inquietante, con tanto di sbarre e compagnia bella.
Nella stanza attigua farete conoscenza (si fa per dire) con quello che resta di un uomo su un lettino. Lasciate stare, non è in grado di parlare: rivolgetevi piuttosto alle medicazioni e uscite per entrare nella stanzetta di fronte. In fondo, dietro alla tomba troverete delle munizioni.
Nell'ultima stanza incontrerete nientemeno che l'uomo di cui siete sulle tracce da ormai qualche tempo, ovvero Bouchard. Parlate con lui (2-2-2; la prima risposta ha esiti mortali...). Alla fine ci indurrà a rivolgerci al banco dei pegni per ottenere qualche buona arma e ci spiegherà che il nostro caro professore cercava un punto di accesso al Louvre.
Quando avrete terminato di ciarlare, tirate la leva nei pressi della porta che però non si aprirà; andate ancora nel corridoio della zona e raggiungete la seconda stanzina sulla sinistra (appena aperta dalla leva). Prendete le munizioni da terra e rivolgetevi alla cassa spostandola di lato rispetto alla porta aperta. Spingetela il più possibile vicino alle sbarre, in modo da riuscire a raggiungere la sporgenza sopra di voi. Salite sulla cassa e spiccate un balzo verso l'alto per aggrapparvi alla sporgenza di cui sopra e salire. Qui troverete una leva da tirare: aprirete così la porta della stanza di Bouchard e ritroverete la calma apparente del ghetto.

LIVELLO 10 – GHETTO DI PARIGI: FUGA

In realtà non uscirete esattamente tra le strade, quanto piuttosto da una porticina sita nella chiesa di San Aicard. Ora potrete gironzolare per la chiesa esattamente come avete fatto prima recuperando una seconda volta tutti gli oggetti (ma prendete questa frase con il beneficio del dubbio, dal momento che potrebbe cambiare qualcosa con le patch).
Uscite nel ghetto e procedete come leprotti scalzi in direzione del monte dei pegni di Renne, che si trova esattamente nell'altro angolo della mappa. Non lo vedete? Beh, arrivarci è semplice: angolo tra Rue St. Mark e Cours La Seine, non lontano dall'angolo in cui stazione Janice.
Troverete il luogo leggermente diverso da come l'avete lasciato. In primis, entrando vi imbatterete in un losco figuro; secondariamente, troverete tutto sottosopra, con il caro Renne sparito. Dove si trova? Ovviamente nel retrobottega, riverso nei pressi del suo stesso sangue. Evviva! Lasciate

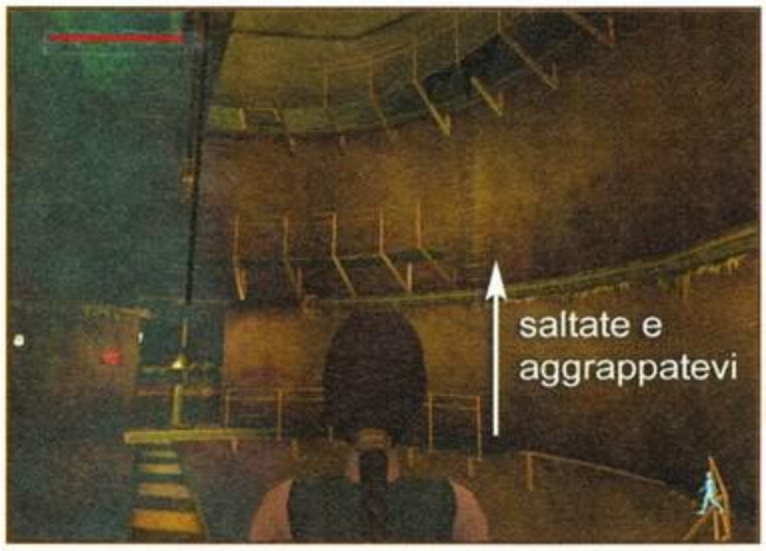
stare il momento di commozione per la dipartita del vostro amico e prendetene il portafogli, provvedendo quindi a esaminarlo per bene: dentro ci troverete un bel foglio di carta con un codice numerico (14259).
Volgete le spalle al cadavere e procedete sul lato opposto per imbattervi in un ordigno ancora da innescare (anche se ticchetta in modo poco rassicurante), una botola per il momento chiusa e una porta. Inutile concentrarsi sull'ordigno, non sapreste che fare!
Utilizzate piuttosto il codice sul pannello per aprire la porta ed entrate nello sgabuzzino, dove troverete degli esplosivi, una K2 Impactor con batteria, una Dart SS con relative munizioni, una mappa dei condotti del Louvre e una mappa dello scavo archeologico. Niente male, peccato che non le potrete visualizzare come si deve!
La vostra ultima azione avrà provocato l'innesco della bomba: premete in fretta il pulsante a destra e aprite di nuovo la porta, correte verso la botola in modo da aprirla ed entrateci. Una volta di sotto, correte a perdifiato per cadere in una tubatura di scarico piuttosto grande. Proseguite la corsa in direzione dello schermo di gioco e avvertirete una leggera esplosione alle vostre spalle; continuate la corsa e la stanza prenderà completamente fuoco, mentre lembi di fiamma vi inseguiranno famelici di carne umana. Se ce la fate. potrete gustarvi un bel bagnetto nella Senna (sai che gusto...)

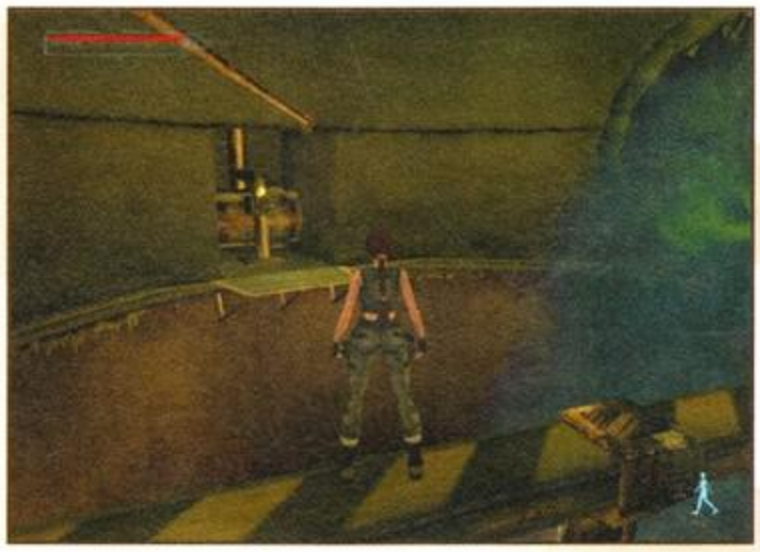
LIVELLO 11
LOUVRE: CANALI DI SCARICO

A dispetto del nome del livello, il Louvre non lo vedrete ancora neppure con il lanternino. Questa è una piccola rete fognaria che dà accesso alle sue fondamenta, cui dovrete giungere a costo di far saltare qualche parete.

PRIMA PARTE

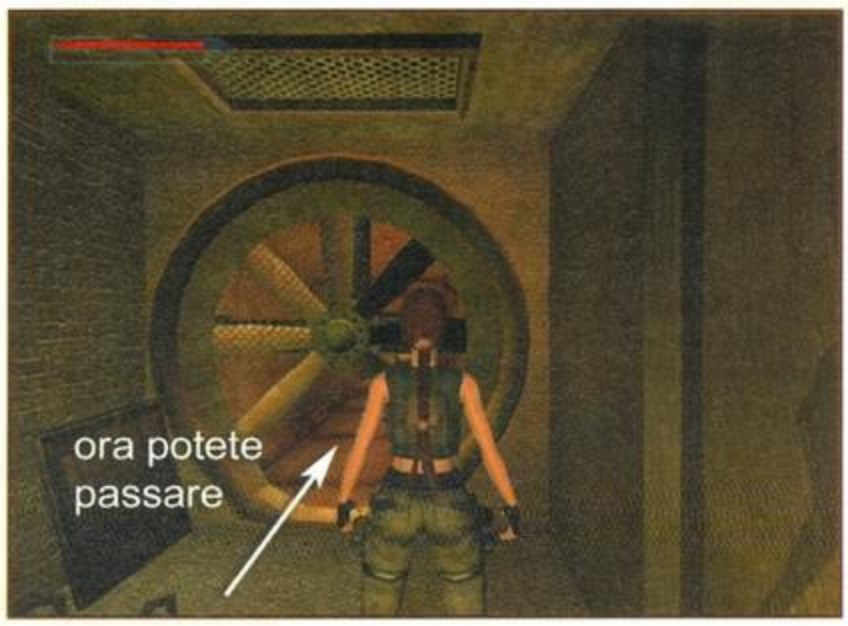
Come prima cosa soffermatevi sulla nuova mise di Lara e ammiratene le rotondità: si tratta infatti di una bella mimetica. Arrivate in prossimità del canale e uccidete il ratto con la pistola, quindi prendete la cioccolata sulla sinistra. Sempre nella stessa direzione c'è una scala, in cima alla quale troverete delle medicine. Tornate di nuovo giù ed lanciatevi in acqua per avanzare oltre l'ostacolo e vedervela (!) con un altro topo. Terminato il sorcio, procedete di qualche metro lasciando stare il passaggio: vi troverete nella stanza principale. Sulla sinistra è ben visibile un pannello di controllo con sei led, corrispondenti ad altrettante valvole da attivare in giro per la





zona. Lo scopo finale è quello di interrompere la cascatella per passare alla seconda area.
Fate secca la pantegana e procedete sino alla grondaia vicino alla cascata: sarà utilissima per arrampicarvi nella zona superiore, procedere lungo la passerella e andare a premere l'interruttore finale.
Non proseguite nella salita, poiché Lara non possiede ancora forza sufficiente nelle braccia: tornate di sotto e prendete il tunnel da cui è uscito il ratto (dalla direzione di partenza quello a destra).
Avanzando troverete un'apertura sulla destra con una scaletta: saliteci e vedrete la ventola che avete appena bloccato, peccato che le pale vi impediscono di passare! Fatevi coraggio e spostatele in modo da lasciare l'apertura in corrispondenza della pala rotta verso il basso. Finalmente Lara acquisirà la forza che aspettavate!
Entrate nel passaggio e dopo avere preso le munizioni troverete una prima valvola; giratela e tornate da dove siete venuti (nella stanza del pannello).
Arrampicatevi sulla stessa grondaia di prima e procedete sulla passerella, per poi attraversare quella gialla e nera camminando con molta calma. Sul lato opposto girate la valvola e andate a raccogliere le munizioni per la Desert Ranger.
A questo punto potrete fare due cose: andare in fondo alla passerella e spiccare un balzo verso la scaletta per aggrapparvi e salire sopra, oppure scendere sino a terra e prendere il condotto (quello che si trova a sinistra dalla zona di arrivo). Io ho optato per la seconda scelta: seguite il tunnel e prendete subito la prima apertura sulla sinistra per prendere le munizioni per la Desert Ranger, quindi arrivate alla stanza successiva dove dovrete sistemare un ratto. Girate anche questa valvola, poi scendete la scaletta e nuotate lungo l'unico passaggio possibile per finire - indovinate un po'? - proprio nella zona iniziale attraverso il tunnel che avevate trascurato.

Adesso che la locazione è abbastanza annacquata potete tuffarvi nel buco per immergervi. Di sotto svoltate due volte verso sinistra e avanzate per ritrovarvi in una stanza cilindrica che vi ricorderà quella da cui provenite. Salite all'asciutto passando dalla passerella rotta e aggrappatevi alla tubatura che attraversa la stanza: avanzate per raggiungere la passerella gialla e nera e lasciatevi cadere sopra. Da qui raggiungerete facilmente la valvola da girare. Tornate ad aggrapparvi alla tubatura e proseguite sino alla passerella divelta che utilizzerete a vostro vantaggio per salire sino in cima, passare il tunnel e compiere un balzo



verso la valvola. Attivatela e tornate nei pressi del tunnel.
Una nota: se vi accucciate e superate le sbarre potrete gettarvi nel passaggio e tornare nella zona iniziale in un batter d'occhio. Se vi può servire...
Adesso però dovrete raggiungere la porta sul lato opposto: procedete lungo la passerella, quindi eseguite un bel balzo con rincorsa e riuscirete ad aprirla. Prendete le munizioni per l'M-V9 e procedete per ritrovarvi proprio in cima all'altra stanza (ecco perché vi dicevo di non proseguire: ah, il senno di poi...).
Attraversate la passerella a strisce e aggrappatevi al tubo in mezzo per arrivare ad attivare l'ultima valvola. Ancora grazie alla tubatura sospesa potrete tornare indietro sino al condotto da cui non scorre più neppure una goccia d'acqua.
Salite sino alla zona più interna e aprite la porta per raggiungere la seconda zona.

SECONDA PARTE

A dispetto della visuale assassina, vi trovate in una stanza colma d'acqua con dello strano puzzo di benzina. Osservate la parete di destra: dovrete aprirvi un varco per raggiungere il Louvre. Per farlo, avrete a disposizione due sistemi.

OPZIONE A

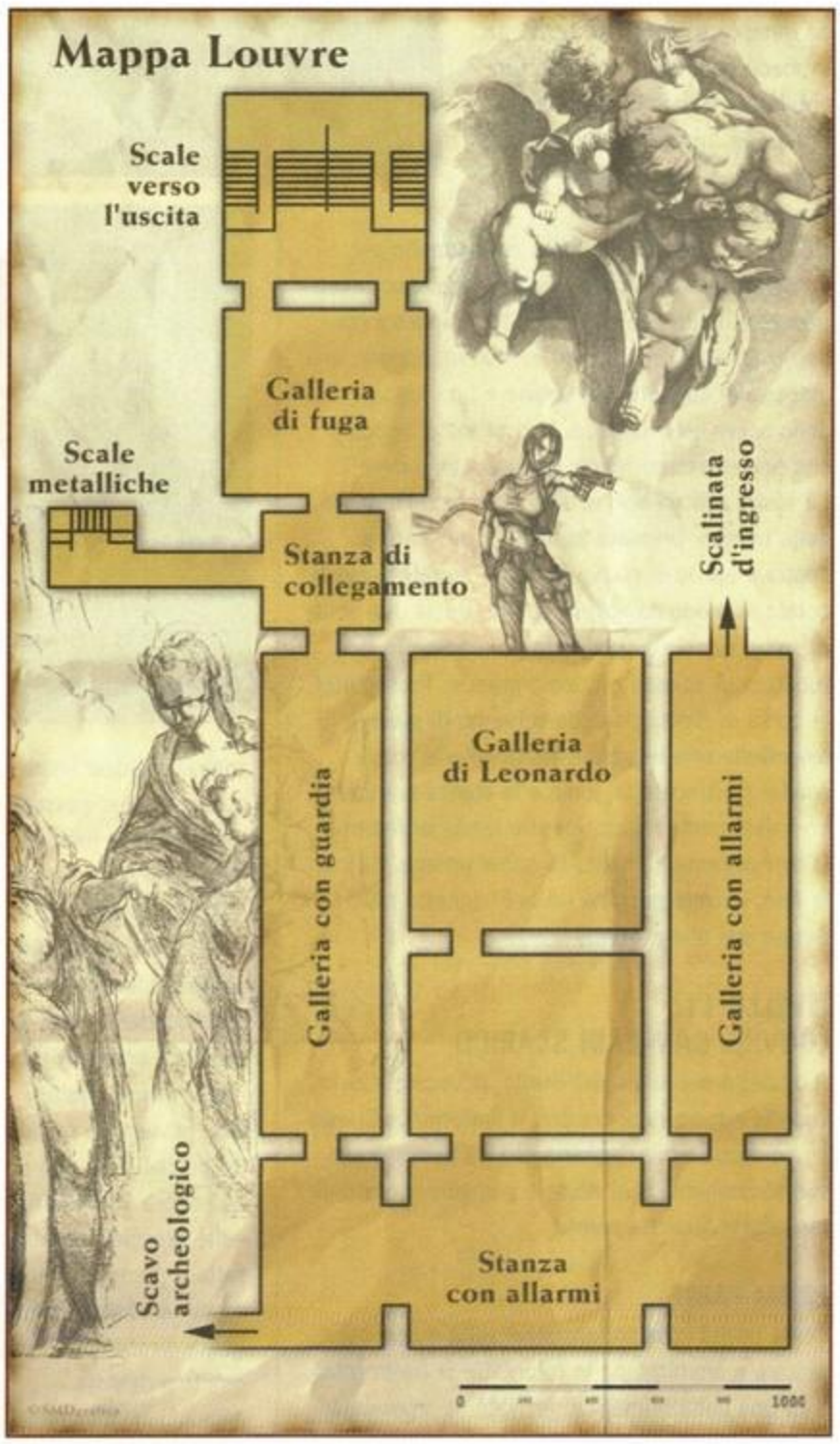
Procedete camminando sino al bordino del condotto da cui provenite e calatevi di sotto, procedendo poi a destra lungo la passerella per arrivare proprio a ridosso della parete.
Troverete dei bidoni di benzina (da cui l'odore) e Lara vi dirà che è il caso di guardare la mappa. Premete il tasto azione quando vedete l'icona della mano e piazzerete l'esplosivo.
Attenzione: gettatevi immediatamente in

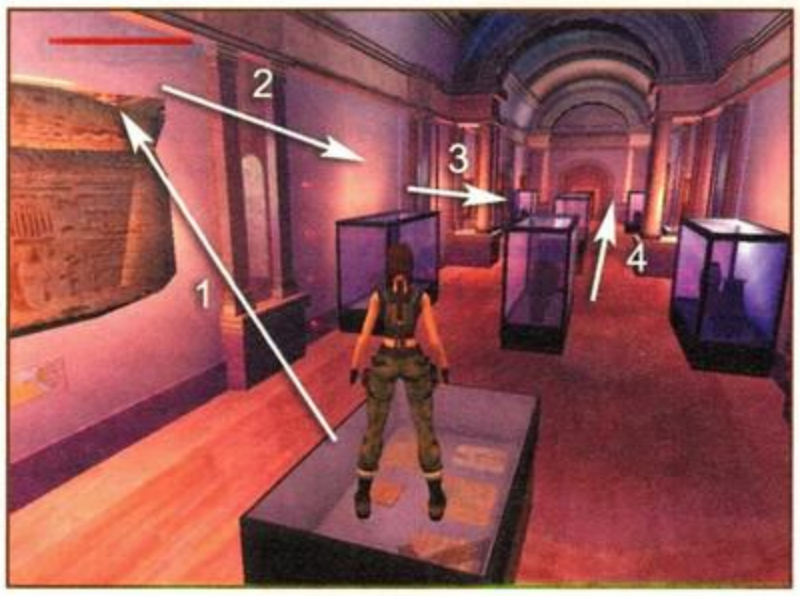
acqua con un salto all'indietro e restate a mollo senza emergere (pena la morte).
Proseguite sommersi nel tunnel subacqueo di sinistra e procedete sino in fondo per poi svoltare a sinistra ed emergere. Seguite il tunnel che sale, il quale vi porterà a un punto di visione panoramica della stanza. Osservate bene la situazione, quindi calatevi di sotto e proseguite a destra salendo la scala. Invece di scendere mediante la successiva, saltate ed evitate le fiamme. Salite sulla nuova scaletta e sarete su una passerella rialzata: scendete quindi dall'altro lato. Procedete sicuri sino all'apertura: una volta oltrepassatala, avanzate a sinistra sino alle scale di ingresso del museo.

OPZIONE B

Piuttosto che calarvi, tuffatevi in acqua e nuotate sino al lato opposto dove emergerete grazie a una scaletta. Lì ne troverete una seconda per salire su una passerella rialzata.
Giratevi verso la parete da abbattere e noterete una zona simile a quella in basso, ma rialzata. Non è difficile da raggiungere, è sufficiente un buon salto da fermi nella direzione giusta.
Una volta lì piazzate l'esplosivo pigiando il tasto azione alla comparsa dell'icona della mano e voltatevi leggermente a sinistra per compiere un salto all'indietro proprio verso il centro della pozza sottostante.
Una volta sommersi procedete passando dal tunnel di sinistra e seguitelo sino alla fine; emergerete seguendo il condotto che sale, il quale vi porterà ad ammirare la stanza dall'alto.
La visuale sarà però diversa dal caso precedente! Calatevi nuovamente di sotto e procedete a destra per issarvi (non c'è più la scaletta) e salire poi sulla tubatura rotta.
Da questa posizione spiccate un balzo verso l'alto e aggrappatevi alla tubatura sospesa (oppure è un cavo? Boh...) per raggiungere la passerella divelta. Lasciatevi andare e seguitate sul grosso tubo per arrivare alla breccia che avete aperto. Calatevi di sotto e avanzare sino all'ingresso del celebre museo.

LIVELLO 12 – GALLERIE DEL LOUVRE





La zona delle gallerie del Louvre ha come scopo principale il raggiungimento dell'area degli scavi. L'esplorazione del museo è suddivisa in tre parti e già nella prima potrete scorgere la porta in direzione dello scavo; ciò che vi manca è la chiave da recuperare nell'ufficio della professoressa Carvier. Forza, dunque!

PRIMA PARTE

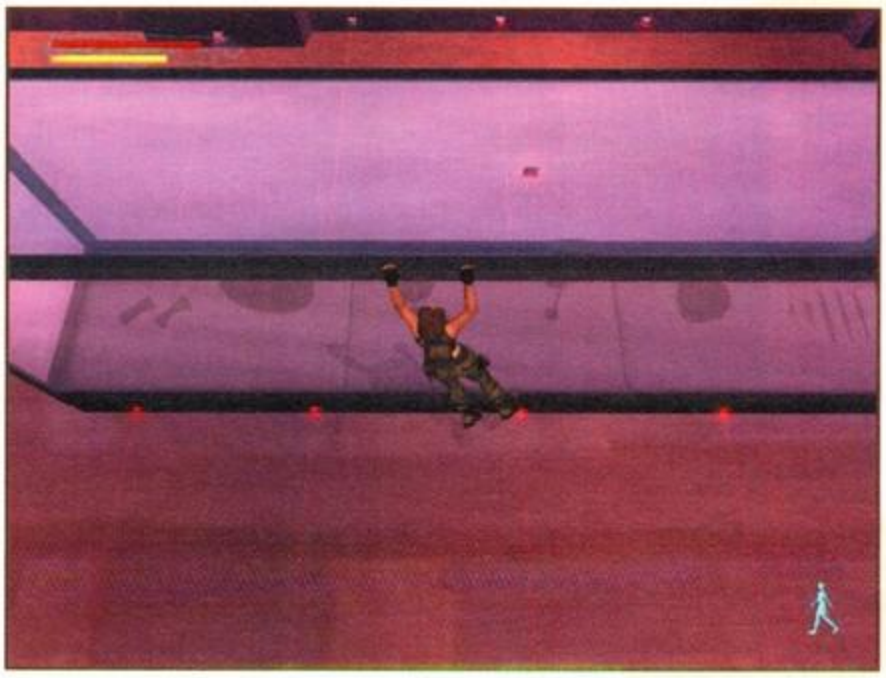
Inizierete in una zona di scale (piuttosto pulita, come osserverà Lara). Se l'avete (e l'avete!) estraete la K2 Impactor, utile a stendere con un colpo le guardie che incontrerete.
Procedete salendo per sistemare la prima e prendere la batteria che dovrebbe lasciare a terra. Giungerete dinanzi a una porta chiusa e sorvegliata da una telecamera mobile. Per ora non potete aprirla (ma ricordatevela, prima della fine potete tornarci), quindi proseguite facendo attenzione al raggio della telecamera. Salite sino a un pianerottolo che vi condurrà verso la galleria con allarmi.
Si tratta di una stanza piena di teche e laser che vi impediscono di attraversarla come tutti i comuni mortali. Come toccherete un laser le porte si chiuderanno e dovrete affrontare una guardia armata (nulla di impossibile, in verità); quando l'avrete sistemata potrete riattivare il tutto premendo il pulsante accanto al dipinto che c'è all'ingresso. A questo punto ricomincerete daccapo.

Iniziate dunque arrampicandovi sulla teca centrale per balzare di qui sino al reperto a muro a sinistra e issarvi. Preso il medikit prenderete la rincorsa per saltare il primo blocco di laser e arriverete alla teca successiva. Portatevi su quella centrale con un altro balzo e osservate ciò che si trova dinanzi: si tratta di laser che salgono e scendono. Nel momento in cui stanno per scendere del tutto saltate in avanti sulla teca successiva. Da qui dovrete spiccare un altro balzo, questa volta facendo attenzione al momento in cui i laser superiori si spegneranno. Ora che si fa? Calatevi rimanendo aggrappati al bordino destro della teca e procedete di lato per oltrepassare i laser. Lasciatevi andare proprio in fondo: per superare l'ultimo blocco di laser salite sulla teca di destra e spiccate un balzo.
Finalmente potrete aprire la porta e gustarvi una panoramica sulla stanza con allarmi che vi attende.

Procedete carponi evitando i raggi obliqui, entrate quindi in modalità furtiva (con il tasto invio, se non avete modificato alcunché) e avanzate a destra appiattendovi alla parete (tasto azione) e superando i raggi. Procedete sempre con circospezione per sorprendere la guardia alle spalle e recuperare poi il suo pass. Evitate di procedere subito in direzione della galleria di Leonardo e portatevi invece vicino al passaggio in direzione dello scavo archeologico e tentate di aprire la porta. Riceverete un messaggio da parte di Lara: ora raccogliete il medikit vicino alla porta verso la galleria con guardia facendo attenzione alla telecamera soprastante, quindi tornate alla guardia stesa e proseguite verso la galleria di Leonardo. Attenzione: nell'atrio davanti la galleria c'è una bella telecamera; correte quando si sposterà a sinistra (osservate il fascio rosso, come al solito). Non appena arriverete nella stanza entrate in modalità furtiva per sorprendere la guardia alle spalle e osservate bene la zona. La Gioconda è protetta da una serie di laser: se li toccherete troverete morte istantanea, tuttavia dovrete passare di lì!
Spostate la teca nell'angolo e Lara acquisirà nuova forza. Spostate la teca al centro della stanza in modo da avvicinarla il più possibile al dipinto di Leonardo. Ora valutate bene le vostre mosse: dovrete premere l'interruttore che si trova nell'angolo, quindi scattare verso la teca al centro, issarvi sopra e balzare proprio sopra alla Gioconda, in modo da raggiungere il passaggio.
Il tutto nei 15 secondi passati i quali l'allarme sarà riattivato. Salvate la partita e quando siete pronti procedete. Raggiunto il cunicolo, avanzate carponi.

SECONDA PARTE

Una volta che vi trovate nel condotto proseguite carponi ignorando la via di sinistra e salite la scaletta per prendere a calci la grata e uscire sulla tettoia. Subito una guardia cercherà di arrostirvi: abbattetela senza problemi. Osservate bene la zona: vedrete un lucernaio centrale piuttosto grande e due laterali. In uno degli angoli della zona centrale troverete un condizionatore: sarà un ottimo appiglio per salire e raggiungere la zona superiore. Procedete lungo il bordino calandovi e procedendo lateralmente quando le graticole vi bloccheranno la strada. Dopo qualche sforzo arriverete a un cavo teso: quale occasione migliore per aggrapparvi e procedere sino al bordo oppo-

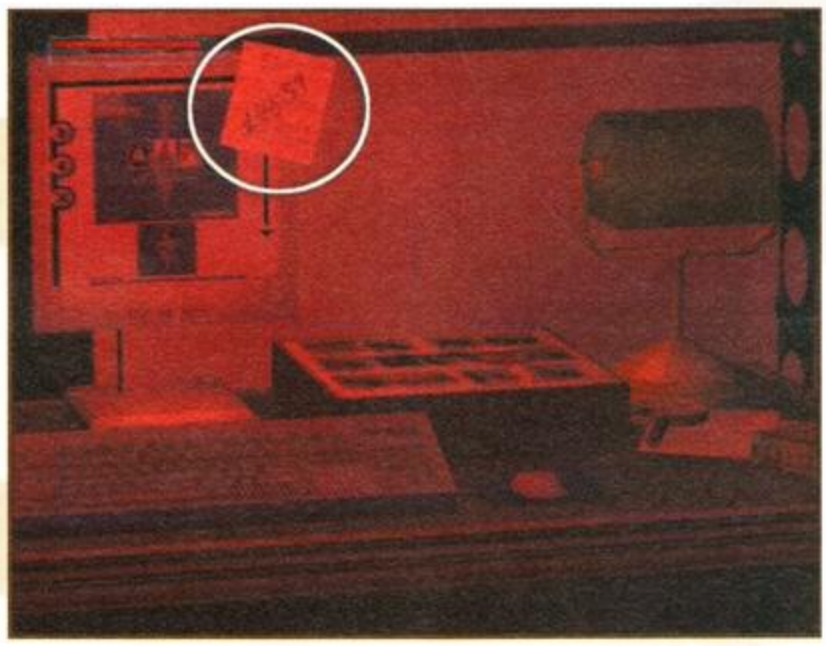


sto? Lara si sentirà addirittura più forte!
Proseguite sino alla grondaia dalla quale vi calerete per raggiungere la finestra aperta: balzateci dentro e stendete in un battibaleno la guardia per recuperare la chiave della guardia del Louvre.
Nel corridoio non ci sono altre cose interessanti né vie di fuga, quindi uscite ancora dalla stessa finestra e scendete sino a terra con la solita grondaia. Vi troverete a ridosso di uno dei lucernari più piccoli: saliteci sopra, sfondate la porta metallica con un calcio e aprite le due porte laterali (in quella di destra ci sono delle bende). Tornate alla grondaia, salite sopra e proseguite per issarvi sulla sporgenza. Da lì spiccate un salto verso il tetto e potrete proseguire sino al lato opposto, dove si trova una recinzione.
Avete il piede di porco? Apritela. Non l'avete? Scendete dalla scaletta e nell'angolo destro aprite la porta tramite la chiave trovata per recuperarlo da uno scaffale.
Una volta aperta la recinzione, entrate nel condotto dinanzi a voi e scendete dalla scaletta interna.

TERZA PARTE

Seguitate per il condotto e troverete una botola da cui calarvi: eccovi in uno sgabuzzino del tutto privo di oggetti da raccattare. Aprite la porta ed entrate in modalità furtiva per sorprendere la guardia. La porta dinanzi a cui stazionava non è apribile, quindi avanzate verso il corridoio con le due porte laterali e una in fondo. La prima conduce a una sorta di laboratorio, la seconda alla stanza di controllo e l'ultima (il vostro obiettivo) all'ufficio della professoressa Carvier. La prima entrata conduce a una stanza con un armadietto contenente delle maschere antigas che ora non vi servono (ma vi serviranno

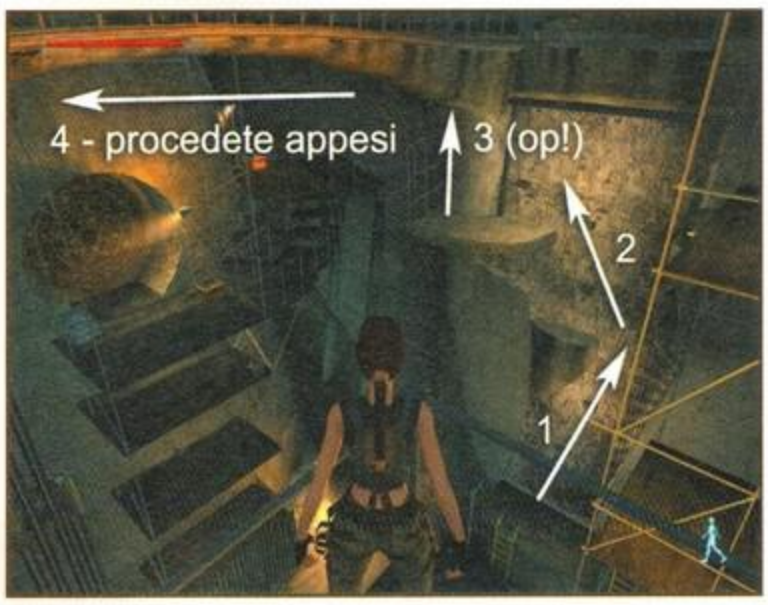
più tardi: segnatevele!). Entrate dunque nella seconda stanza e procedete guardinghi oltre la porta a vetro per sistemare la guardia. Prendete subito la Vector R35 dallo scaffale a destra e osservate i quattro monitor sul tavolo. Ciascuno di essi controlla una telecamera (una di quelle rognose che avete dovuto evitare in precedenza). Ebbene, quella che vi interessa è collegata al monitor all'estrema sinistra: si tratta dello studio della professoressa. Se zoomate generosamente verso il monitor troverete un bel post-it con un codice numerico (14639), corrispondente nientemeno che al pass di ingresso dell'ufficio.
Uscite e gettatevi a capofitto sul pannello dell'ultima porta del corridoio, inserendo il menzionato codice per entrare. Date una bella occhiata in giro: il pass che vi interessa si trova nel cassetto della scrivania, ma potrete apprendere anche delle nuove interessanti esaminando a fondo il



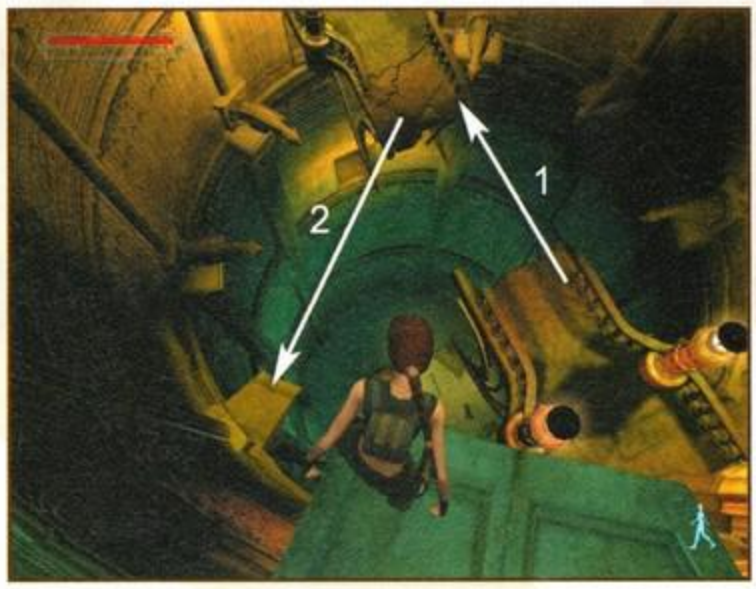
computer, il libro antico spalancato e osservando il dipinto sulla parete alla vostra sinistra (rispetto all'ingresso). Niente di indispensabile, sia chiaro, ma comunque utile a immergervi nella trama. Uscite dalla stanza e correte sino all'altro lato per aprire la porta tramite il lasciapassare ganassa. Scendete le scale metalliche e procedete sino alla stanza di collegamento per aprire la porta di destra e trovarvi nella galleria con guardia (non sapevo come altro battezzarla, abbiate pietà!). Sistemate l'incomodo e procedete aprendo la porta successiva per trovarvi a ridosso del passaggio verso lo scavo.
A questo punto avete il pass superfico e potete tornare nella galleria con allarmi, disattivarli tramite il lettore a destra, scendere le scale e aprire la porta prima impossibile. Qui troverete delle bende e un medikit. Tornate sui vostri passi e aprite la porta che conduce agli scavi. Seguite il passaggio scendendo le scale e ignorando la prima porta. Aprite il passaggio in fondo e proseguite a sinistra, quindi scendete le scale di destra per trovare il portone blu che conduce agli scavi. Apritelo e via!

LIVELLO 13 – LO SCAVO ARCHEOLOGICO

Scopo del livello è quello di aprirvi una via verso la tomba sotterranea degli avi, cosa possibile superando un enigma. Oltrepassata la recinzione di fronte a voi procedete diritto per sistemare subito una prima guardia che esce dalla baracca: entrateci a vostra volta e attivate l'interruttore per dare energia a tutta la zona. Uscite e procedete verso la tenda, dalla quale spunterà una seconda guardia; uccidetela e prendete l'M-V9 che rilascerà. Avanzate sino alla baracca vicino e all'interno recuperate il secondo calco dell'antico simbolo dalla stampante. Osservando il diario scoprirete che siete ora in possesso di tre simboli e che ve ne manca uno.
Istruitevi tramite il terminale vicino e uscite per sistemare un'altra guardia (l'ultima del livello) e recarvi al cospetto dei portoni a sinistra della tenda per aprirli. Qui vi troverete dinanzi a un macchinario a raggi X in grado di esplorare la roccia sottostante. Attivate il tutto e spostate la telecamera del dispositivo nell'angolo superiore sinistro in modo da identificare un simbolo e stamparlo.
Raccogliete la copia pro-memoria dalla stampante e tornate nella zona principale: ora dovrete entrare nel vivo dello scavo. Oltrepassate la recinzione attraverso il passaggio di sinistra e attraverso i soppalchi e le scalette scendete sino a terra. dove dovrete vedervela con una guardia (non provate a ignorarla perché vi sparerà successivamente!).



dete scalando la parete verso il basso (non lasciatevi andare, mi raccomando!), in modo da raggiungere la sporgenza. Qui farete la conoscenza di un pipistrello da seccare (con una pistola normale): potrete poi balzare sull'asse vicino per entrare nell'apertura a destra. Calandovi sotto arriverete pian piano al ponte spaccato. Che ne dite di un bel salto con rincorsa? Se non viene particolarmente lungo, pigiate il tasto di azione per aggrapparvi. Ad ogni modo, dall'altra parte prendete le bende dalla stanza, sistemate il pipistrello e uscite di nuovo sul ponte. Guardando a destra dovreste scorgere un doccione rotto, il quale sembra una piattaforma ideale su cui saltare.



A destra c'è una parete che potete scalare: salite sulla scaletta per raggiungerla e arrampicatevi, procedendo in direzione del ponte di roccia. Portatevi proprio sotto allo stesso e saltate verso l'alto per aggrapparvi alla sua superficie e procedere in questo modo sino all'altro lato. Salite sulle assi e quindi sopra al ponte per arrivare a raggiungere l'interruttore dell'ascensore. Pigiatelo e questi scenderà.

Tornate sotto al ponte e preparatevi a saltare sull'ascensore, per poi raggiungere la zona con la ruota colma di simboli. Finalmente vi trovate al cospetto dell'enigma.

Non dovrete fare altro che allineare i quattro simboli corretti secondo l'indicazione del diario: quali sono? Beh, osservando bene il diario in fondo troverete una nota che riguarda questa ruota. Il primo e il quarto simbolo sono stati annotati, quelli che rimangono sono rispettivamente quello raffigurato sulla prima copia dell'antico simbolo trovata con il dispositivo a raggi X (il secondo) e quello raffigurato sul secondo calco dell'antico simbolo, trovato nella baracca (il terzo).

Tutto ok? Bene, il meccanismo per allinearli è semplice: spostate i quattro cerchi della ruota azionando la stessa sino a quando uno di essi non sarà nella posizione corretta sulla linea a sinistra. A questo punto allontanatevi e seguite la passerella per trovarvi dinanzi a quattro leve; tirate quella corrispondente al simbolo corretto e lo bloccherete. Ora tornate a spostare i cerchi della ruota per sistemare anche gli altri simboli, sino a bloccarli tutti.

Al termine del lavoro si spalancherà l'orifizio in direzione della tomba. Tornate sopra al ponte aiutandovi con l'ascensore e lasciatevi cadere all'interno del buco.

LIVELLO 14 – TOMBA DEGLI AVI

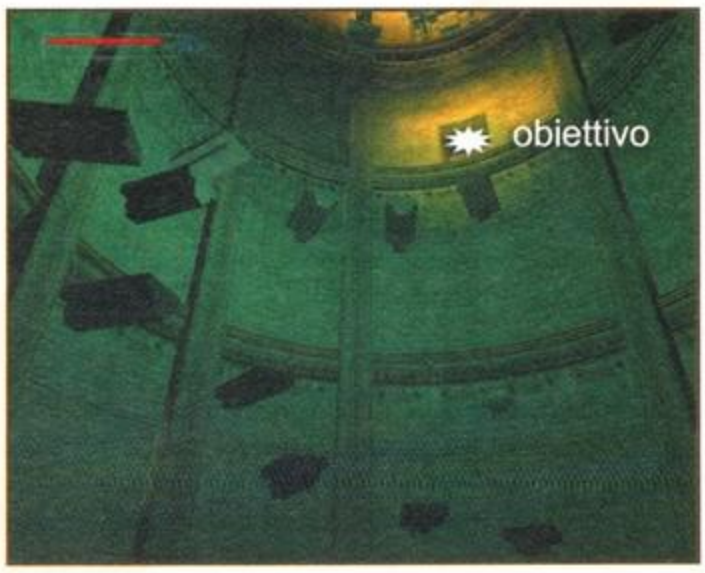
Livello è un po' stressante: dovrete sobbarcarvi un saliscendi noioso, specie se non avete dimestichezza con i salti!

Ebbene, procedete sino all'apertura per appendervi a spostarvi lateralmente così da trovarvi esattamente sopra l'asse sottostante. Lasciatevi andare e scendete per arrivare alla grande stanza cilindrica con tanto di visuale panoramica. Come fare a scendere? Appendetevi al bordo e procedete scalando la parete verso il basso (non lasciatevi andare, mi raccomando!), in modo da raggiungere la sporgenza. Qui farete la conoscenza di un pipistrello da seccare (con una pistola normale): potrete poi balzare sull'asse vicino per entrare nell'apertura a destra. Calandovi sotto arriverete pian piano al ponte spaccato. Che ne dite di un bel salto con rincorsa? Se non viene particolarmente lungo, pigiate il tasto di azione per aggrapparvi. Ad ogni modo, dall'altra parte prendete le bende dalla stanza, sistemate il pipistrello e uscite di nuovo sul ponte. Guardando a destra dovreste scorgere un doccione rotto, il quale sembra una piattaforma ideale su cui saltare.

Ebbene, prendete la rincorsa e raggiungetelo, magari aggrappandovi. Con un altro salto acchiapperete il doccione vicino e da qui potrete calarvi e scivolare di lato per arrivare alla zona con sabbia (o roccia friabile che sia). Portatevi al centro e aggrappatevi al bordo della parete per scendere proprio come avete fatto all'inizio. Scendete, quindi riposatevi e aggrappatevi ancora per procedere a sinistra sino al punto dove è possibile scendere di nuovo. Dalla nuova posizione potrete saltare verso un'asse sospesa e raggiungere una leva. Tirandola appariranno dei gradoni di roccia lungo tutto il muro perimetrale della stanza, i quali vi torneranno utilissimi per arrivare sino a terra. Non starò a illustrarvi gradino per gradino, vi dico solo che se quello successivo è molto lontano dovete prendere la rincorsa, se è troppo vicino eseguite il salto corto (tenendo premuto il tasto per camminare) oppure indietreggiate e fate il salto normale. Tenete però sempre premuto il tasto azione e salvate a raffica con F5.

All'ultimo gradone calatevi sotto: ve la dovrete vedere con uno scheletro guerriero. In realtà non dovrete affrontarlo, ma solamente sfuggirgli per raggiungere indenni l'apertura, accucciarvi ed entrare. Tirate la leva e vedrete altri gradoni apparire. Salite seguendo gli stessi consigli di prima e, arrivati alla fine del percorso su un gradone color oro, aggrappatevi alla sporgenza per salire nella nicchia e tirare la leva. Che succederà? Si aprirà la grata nel pavimento e vi toccherà scendere con lo stesso sistema. Evviva! Arrivati a terra evitate lo scheletro e balzate nella cavità. Seguite il corridoio e al bivio prendete a destre per trovare - Ahhh! - il fucile a pompa e le relative munizioni.

Uscite e prendete l'altra strada per arrivare a una bella stanza con trappole (ma vedrete tra poco cosa vi aspetta!) divisa in tre zone. La prima e la terza annoverano frecce avvelenate e la seconda presenta i classici spuntoni. Scopo del gioco è aprire la porta dall'altro capo tirando la leva alla destra della porta di ingresso; a quel punto avrete 15 secondi secchi per arrivare dall'altro lato prima che la grata si chiuda. Tirate dunque la leva e prendete a correre come furetti avendo l'accortezza di rimanere al centro; passate quando le frecce avranno appena attraversato l'area centrale e saltate con rincorsa gli spuntoni. Una volta di là procedete per il corridoio di sinistra e in breve sarete nella sala archeologica per eccellenza, ma ho proprio idea che ci toccherà rimandare il seguito al mese prossimo!



Consolemania

di dicembre é in edicola

Ps2-Xbox-GameCube-Psx-GameBoyAdvance

PC GAMING & DESKTOP THEATRE

ALTEC LANSING™

Intense!

Moving!

...now You're In the Game!

NEL 1927 NASCE
IL FUTURO DELL'AUDIO

Just listen to this!

www.alteclansing.it

Playstation Force

di dicembre é in edicola

Nuova Grafica e contenuti

Trucchi e Soluzioni per PS2 e PSX

LINEA 9&novanta

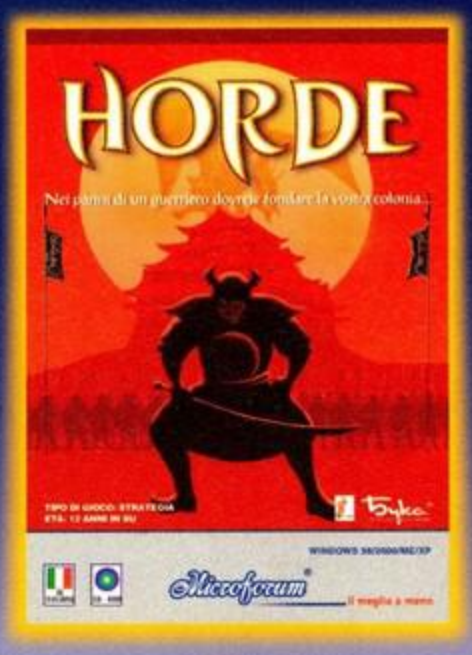
Dedicata ai titoli di ogni tipo, comprende giochi e programmi applicativi di vario genere.

I MIGLIORI GIOCHI per tutti

a soli € 9,90

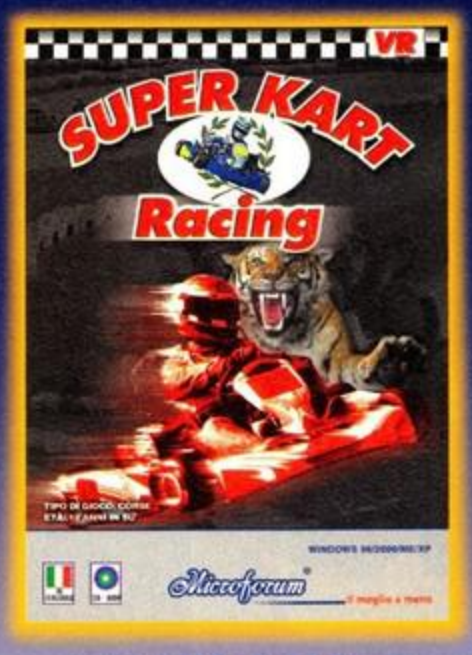
Se siete persone molto esigenti c'è chi sa anticipare ogni vostra aspettativa: Microforum, leader nel settore dei prodotti per l'informatica con una vastissima scelta di software per tutti i gusti e tutte le età a prezzi imbattibili.

...questi sono soltanto alcuni titoli!



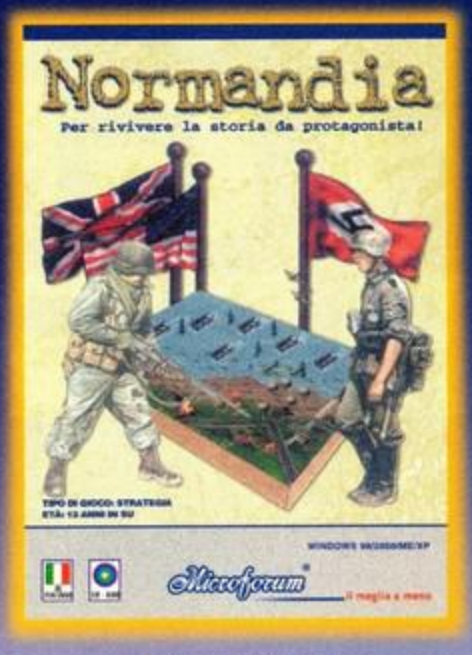
HORDE

Nei panni di un guerriero dovrete stabilire la vostra colonia, costruire fortificazioni attorno al vostro villaggio, formare arcieri e cavalieri, raccogliere legna e quant'altro per tenere alto il nome del vostro insediamento. Difendetevi dagli altri popoli, scegliete quando attaccare e che strategia usare, se prendere i nemici in una valle con gli arcieri dall'alto o se entrare con i cavalieri nel villaggio e fare razzia. Occhio ai popoli vicini perché mentre attaccate non staranno a guardare.



SUPER KART RACING

Nervi saldi, piede pronto ad affondare sull'acceleratore... e via, si parte. Curve a gomito, velocità ed azione frenetica fanno di Super Kart Racing una vera e propria simulazione del mondo delle mini 4 ruote da competizione. Questo gioco sfrutta le più moderne tecnologie 3D gestite dalle DirectX di Microsoft e consente il gioco in rete locale. 18 tracciati, 6 ambientazioni diverse, 8 diversi kart da scoprire nel corso del gioco, possibilità di costruzione di piste personalizzate, modello fisico di guida fedele ai veri kart.



NORMANDIA

6 Giugno 1944, una data importantissima per l'intera Europa, quella dell'inizio dello sbarco in Normandia! Immaginate di essere al comando degli alleati, di dover pianificare la strategia d'attacco contro l'esercito tedesco, di avere a disposizione navi, mezzi e reparti di fanteria fedelmente riprodotti nelle caratteristiche e nei colori. Scegliete la vostra "sponda", giocate comandando gli alleati, o l'Inghilterra solamente, o gli americani o addirittura i tedeschi per cambiare la storia d'Europa.

Visitate www.microforum.it

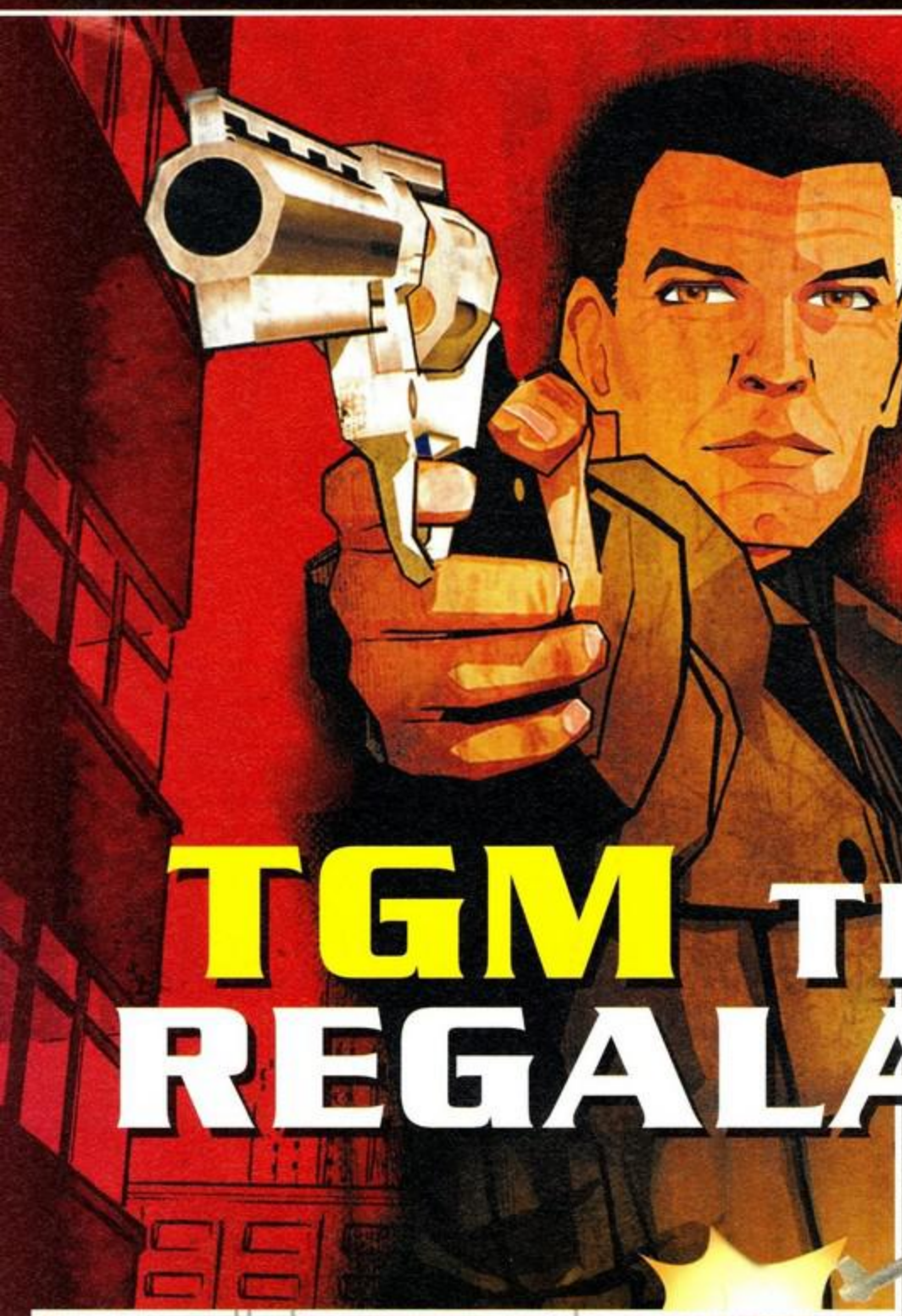
Microforum® il meglio a meno

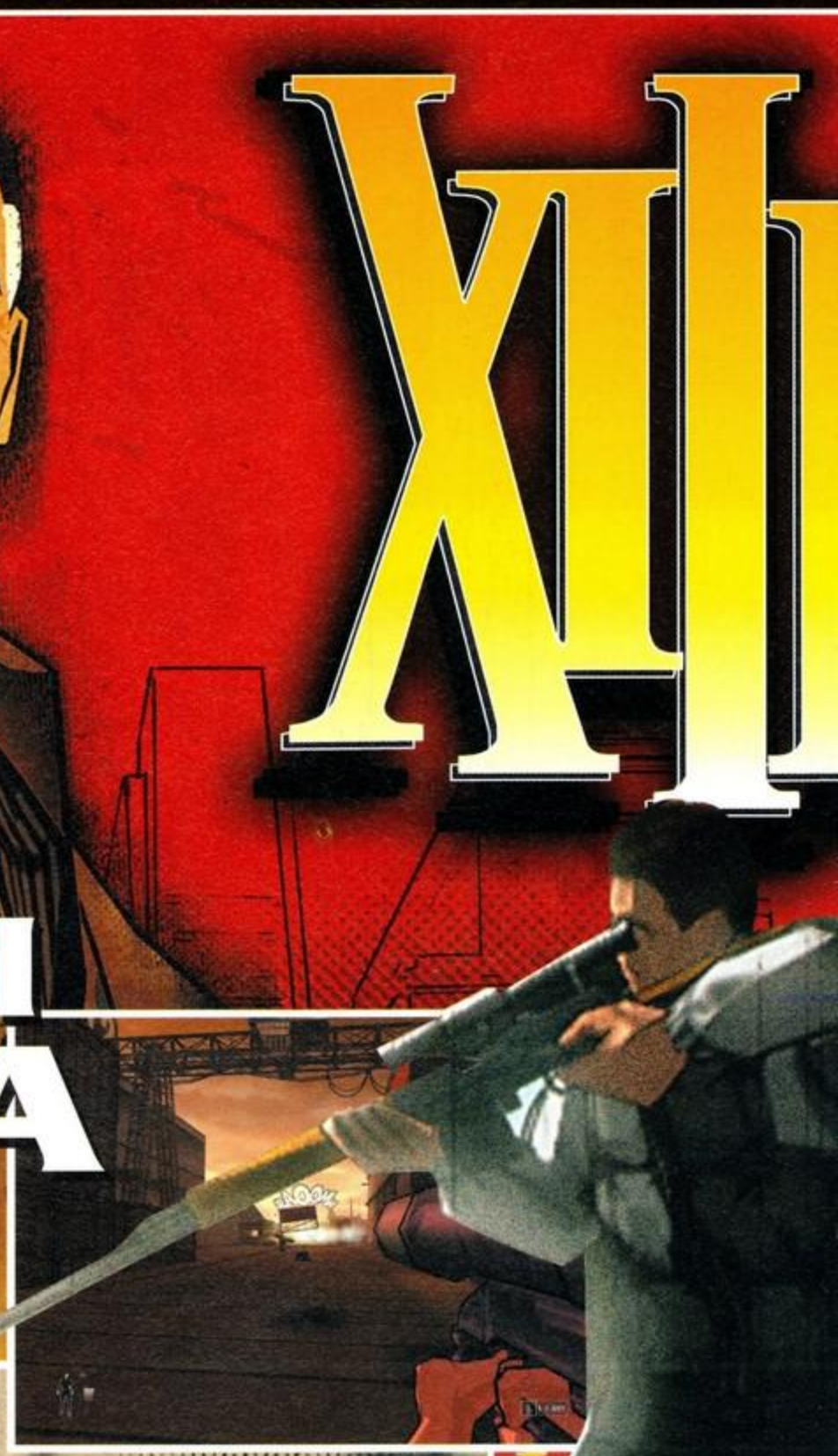
Microforum Italia SpA Via Casale Ghella, 4 - 00189 Roma - tel. 0633251274 - fax 0633251475

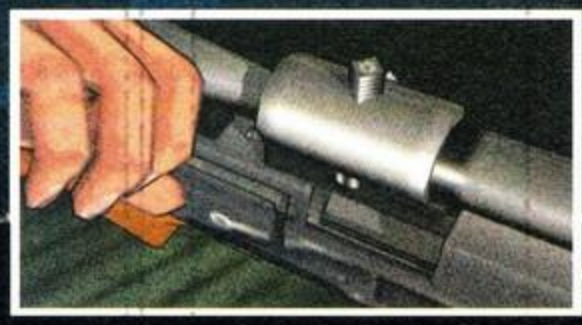
ABBONATI!

XII

TGM TI REGALA







ECCEZIONALE OFFERTA

Rivista con CD

12 Numeri di TGM
12 Giochi Completi
24 Silver Disk

€ 92,40

Codice Abbonamento
980-170-D02-012

Rivista con DVD

12 Numeri di TGM
12 Giochi Completi
12 DVD

€ 104,40

Codice Abbonamento
980-171-DV02-012

e in REGALO: XIII

Inserisci il Codice Abbonamento nello spazio della causale sul bollettino

Offerta valida dal 01-11-2003 al 31-12-2003
per i nuovi abbonati e per i rinnovi fatti con questo bollettino

COME ABBONARSI?

- Compila il bollettino allegato inserendo in stampatello il codice abbonamento
- Versa l'importo presso un qualsiasi Ufficio Postale
- Per verificare lo stato dell'abbonamento e delle spedizioni telefona al servizio cortesia di Sodip allo **02/66030285.** (Tempo minimo di attivazione 2 mesi)

Per informazioni **abbonamento@xenia.it**

Mobile Zone

Tobia Bearzotti tobix@xenia.it

I produttori di telefonia mobile si stanno orientano sempre più verso la multimedialità. Foto, video e giochi: più contenuti sono disponibili per il telefono, maggiori sono il suo valore e il successo sul mercato. Nokia è forse la miglior esponente di questa filosofia, ma anche Sony Ericsson e Motorola hanno deciso di non stare più a guardare.

TGM ONLINE www.tgmonline.it

State cercando dei loghi simpatici per il vostro Nokia 3650? Visitate l'area Best Download di TGM Online!

Se diamo un'occhiata ai telefoni cellulari più usati dai giovani, notiamo che quelli che vanno per la maggiore sono i modelli che possono contare sulla presenza di contenuti aggiuntivi software e hardware. Il tempo in cui era sufficiente avere un bel design per vendere è allora giunto alla fine? Magari no, ma sicuramente non assisteremo più a fenomeni di massa come il Motorola V50 che, ai suoi tempi, aveva un design molto "cool" e costava moltissimo. Peccato però che il software di gestione fosse mediocre... Adesso i cellulari continuano a costare tanto, ma a differenza di allora, l'acquirente medio vuole tante opzioni e possibilità di personalizzazione, nonché le ultime tecnologie disponibili al momento. I produttori, accortisi di questo cambio di "direzione", hanno reso disponibili sempre più contenuti e possibilità di espansione.

Una delle introduzioni più importanti è stato il linguaggio di programmazione Java2ME (Java 2 Micro Edition), che ha permesso ai programmatori di creare giochi compatibili con un maggior numero di telefoni cellulari, e ha iniziato, di fatto, una nuova era di intrattenimento videoludico portatile.

In questo caso è stato l'hardware ad adattarsi al software, e non viceversa. Dopo l'introduzione del Java2ME sono stati studiati e commercializzati nuovi chip per telefoni cellulari in grado di "accelerare" l'esecuzione di queste istruzioni, e rendere così i giochi più fluidi e veloci. Inoltre, gli schermi a colori a elevata risoluzione hanno anche permesso di esplorare il settore "fotocamere digitali incorporate", rendendo così il cellulare uno strumento ancora più "potente" di quanto già non fosse.

JAVA2ME E LINGUAGGI PROPRIETARI... QUAL È IL MIGLIORE?

Nonostante tutti i cellulari "moderni" supportino il Java, alcuni costruttori hanno preferito studiare soluzioni personalizzate, magari per ridurre i costi di licenza. Sony Ericsson, per esempio, si è affidata alla piattaforma Mophun, che gli ha permesso di creare giochi "ad hoc" per i propri telefoni (attualmente solo alcuni supportano questa tecnologia). Ma non è l'unica: la francese Sagem si affida ai titoli distribuiti da In-Fusio, mentre Siemens supporta sia Java che un linguaggio proprietario.

Attualmente le piattaforme più supportate sono Java2ME e Sony Ericsson-Mophun. Per Java2ME ci sono decine di sviluppatori sparsi per il globo, che creano nuovi giochi e li vendono alle compagnie telefoniche nazionali, oppure a distributori che hanno a loro volta contratti con Tim, Wind e Vodafone. Il ruolo degli operatori telefonici è fondamentale: un gioco Java può arrivare solo tramite messaggio SMS, quindi il costo viene addebitato sul credito del telefono. In questo modo viene, di fatto, azzerata la pirateria (che è un bene). Anche i software scritti con linguaggio proprietario devono necessariamente passare attraverso il gestore telefonico, con la unica eccezione dei programmi scritti per sistema operativo Symbian. Attualmente solo pochi cellulari hanno questo OS "aperto" (Nokia 7650, 3650, Sony Ericsson P800 e N-Gage) ma, grazie a esso, danno infinite possibilità di espansione. La prima grande differenza è che i programmi possono essere installati attraverso la connessione con il PC, quindi senza passare dall'operatore. In secondo luogo, possiamo trovare decine di applicativi diversi, dai giochi ai file manager, dai programmi di gestione di immagini ai lettori multimediali (il tutto disponibile sia sotto forma di freeware che a pagamento). Il futuro? La piattaforma Symbian attualmente è la più avanzata, ma è anche quella che richiede un hardware più costoso... vedremo se il mercato proporrà qualche alternativa nei prossimi mesi. Intanto diamo un'occhiata a un telefono che, seppur non nuovissimo, continua a essere uno dei più apprezzati, soprattutto dagli "smanettoni" (alla cena raduno del forum eravamo in mille ad averlo... sembrava un meeting della Nokia! ndToSo).

NOKIA 3650

Il Nokia 3650, conosciuto dagli appassionati con il più pittoresco nome di Nokiondo, nonostante sia sul mercato da diversi mesi rimane la scelta migliore per i veri "smanettoni" del telefonino. In un solo dispositivo troviamo, infatti, un cellulare, un lettore multimediale e un'agenda elettronica. La memoria interna dell'apparecchio è di 3,4 MB, espandibile tramite memorie MultiMedia Card (nella confezione ne troverete una da 16 MB). Il sistema operativo che muove il tutto è il Symbian OS e, all'accensione, possiamo trovare applicazioni come RealOne Player già installate. Un altro punto di forza di questo cellulare è rappresentato, senza ombra di dubbio, dal browser XHTML, che permette di vedere tramite connessione GSM o GPRS le pagine internet "vere", oltre a quelle WAP.
È inoltre possibile configurare il programma di posta elettronica per scaricare le mail da server IMAP4, POP3 e SMTP. Lo schermo è a colori (4096), con una risoluzione di 176x208 pixel, il massimo attualmente disponibile per cellulari Nokia (la stessa risoluzione di N-Gage, in altre parole). Conclude la dotazione una fotocamera digitale posta sul retro del telefono, in grado di catturare immagini a 640x480 e brevi videoclip in formato 3GP. Il prodotto è sicuramente completo e l'unico difetto va attribuito all'originale disposizione dei tasti, assolutamente fuori standard. Questo non significa però che massicce sessioni di "pratica" non risolvano il problema...
Gli applicativi disponibili su Internet sono migliaia, sia in campo ludico che in quello più "professionale", e si possono installare direttamente stabilendo una connessione con il PC via IrDA (porta a raggi infrarossi) o Bluetooth. Grazie alla connettività senza fili, alcuni giochi distribuiti da Nokia supportano il multiplayer.
Attualmente il Nokia 3650 è uno dei cellulari con il miglior rapporto prezzo/qualità del mercato.

Memoria espandibile tramite MMC

Sistema operativo Symbian OS

Prezzo: € 330

85

GO BOY

Signori, ci troviamo di fronte a un programmino che non dovrebbe mancare a nessun possessore di Nokia 3650 e similari. Go Boy è un vero e proprio emulatore in grado di far girare le ROM del GameBoy e GameBoy Color sui cellulari dotati di sistema operativo Symbian. Il progetto è portato avanti da coraggiosi appassionati e il software è completamente gratuito. Attualmente non passa settimana in cui non venga implementata qualche miglioria... l'ultima, forse la più eclatante, riguarda il pieno supporto in letture delle MMC (senza passare, quindi, dalla memoria del telefono). L'installazione del programma può essere fatta via IrDA o Bluetooth e, una volta terminata, mette a vostra disposizione un ottimo emulatore. Tutte le principali funzioni del GameBoy sono state riprodotte, ed è anche possibile salvare la partita in qualsiasi punto per riprenderla in un secondo momento. L'unica cosa non ancora supportata è il multiplayer, che sulla console originale avviene tramite cavo dedicato. Go Boy è uno dei progetti più interessanti che ci è capitato di vedere e, secondo noi, merita anche la vostra attenzione. Inutile ricordarvi che, per essere in regola, dovete possedere le cartucce originali dei giochi che utilizzate con l'emulatore.

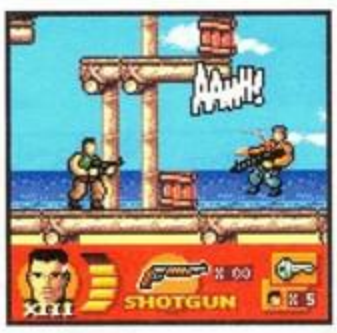
Cellulare Nokia 3650/7650/N-Gage

Sito internet www.wildpalm.co.uk/GoBoy7650.html

Prezzo: Freeware

85

XIII



L'adattamento dell'omonimo titolo recensito il mese scorso per PC stupisce soprattutto per quanto riguarda la realizzazione grafica. Naturalmente si è dovuto rinunciare al 3D, trasformando lo schema di gioco da sparatutto in prima persona a shoot'em up a scorrimento, ma dobbiamo ammettere che XIII è proprio bello da vedere e divertente da giocare. I colori sono vivaci ed è rimasta come principale caratteristica del titolo originale la presenza di numerosi fumetti che ci illustrano la trama, molto simile a quella già "vissuta" nella versione PC. L'unica cosa che non ci ha particolarmente convinto è la fluidità delle immagini, ma questo difetto può essere più o meno evidente a seconda del modello di cellulare su cui installerete il gioco. La versione per 7250 presenta la miglior risoluzione, ma anche quella per 3510i è perfettamente godibile. I sette livelli da attraversare impugnando le quattro armi disponibili (pistola, uzi, fucile a canna mozza e lanciagranate M4) garantiscono una buona longevità. In altre parole, ci troviamo di fronte a un prodotto davvero valido... a patto che abbiate l'hardware adatto a farlo girare.

Cellulare Nokia 3100, 3300, 3510i, 5100, 6100, 6200, 6610, 6800, 7210, 7250

Sito internet www.gameloft.com

Prezzo: € 3

75

Davvero bambolesco questo angolo di

Bovabyte

...che si spara un sacco di arie!

Noi Bovas bovabyte@bovabyte.it

TGM ONLINE www.tgmonline.it

L'area BovaByte sul sito di TGM non c'è più, ma il sito è bello lo stesso: visitatelo!

L'ANGOLO DEL SISTEMISTA

A CURA DI DAVIDE CORRADO

Ogni tanto è bello cambiare: inoltre, sono certo che le persone più sagaci non apprezzino affatto tutte le immani cavolate che il Pastore ci propina tutti i mesi (tra l'altro, facendosi rapinare ogni volta dalla Airons di Vigevano). Tappetino del mouse ventilante (mi riferisco al Pastorpad 1.0)? Ma per favore, piuttosto progettate un sistema di puntamento telepatico, così per lo meno evito di dover cercare il mio fido mouse cordless in mezzo a tutto il casino che ho sulla scrivania... Per vostra fortuna, ogni tanto riesco a strappare questo spazio al mentecatto di cui sopra, dimostrandovi che l'ingegno e la sagacia, ma soprattutto la praticità (e non ultima l'in-utilità) possono regnare su queste pagine. Ebbene, lo strumento che andrò a recensire, altamente consigliato a tutti i sistemisti UNIX, è una sorta di punizione: vi hanno appena presentato il nuovo sistemista NT, che si dà un sacco di arie, ma non sa fare niente se non riformattare tutti i server che dice di amministrare? Il vostro vicino di scrivania è un commerciale fighetto, lampadato, con il capello tinto e la lingua biforcuta? Qualche programmatore vi perseguita domandandovi insistentemente di installare in produzione la nuova versione alpha di una applicazione solo perché così è più professionale? Sino a oggi non esistevano metodi indolori per contrattaccare, ovvero pazientemente si sopportava, oppure si mazzolava: ma con questo simpatico prodotto, che potete trovare in vendita presso il sito http://www.thinkgeek.com, la vita assume un nuovo significato! Trattasi infatti di un bazooka spara- aria: al programmatore di cui sopra potreste per esempio spettinare il riportino, portandolo immediatamente al silenzio, mentre sarebbe impagabile far svolazzare tutti i fogli al venditore di cui parlavamo poc'anzi mentre quest'ultimo è al telefono con un cliente dicendo: "noi non vendiamo programmi, vendiamo soluzioni"... Io sto per fare una strage!

Il momento è catartico: stiamo per sparare via tutti i fogli dalla scrivania del Duspa...

AIRZOOKA

Airzooka è un bazooka che spara un getto d'aria in grado di colpire qualsiasi bersaglio nel raggio di 10 metri, abbastanza per mettere a tacere un qualsiasi vostro fastidioso collega di lavoro. Il getto d'aria ha una intensità tale da permettere di spettinare i capelli e i vestiti, nonché var volare tutte le carte presenti su di una scrivania. Il mirino di serie rende il puntamento del bersaglio sorprendentemente accurato. Non richiede né batterie né elettricità in genere, in quanto il prodotto funziona semplicemente tirando e rilasciando un elastico; inoltre, dal momento che spara semplice aria, non si finiranno mai le munizioni!

DISTRIBUTORE: THINKGEEK
PREZZO $15,99 acquistabile online

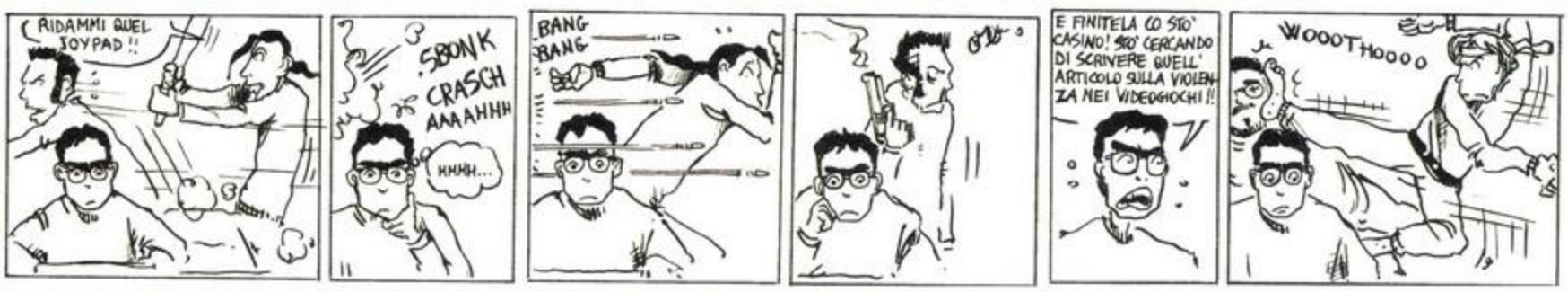
Non fatevi bidonare! L'unica esclusiva confezione dell'originale Airzooka è questa!

COEFFICIENTE DI UTILITÁ	5
COEFFICIENTE DI INUTILITÁ	5
COEFFICIENTE IRONICO	5
PROFESSIONALITÁ PER IL PASTORE	0

10

Deve essere assolutamente mio, e pure alla svelta!

Il precisissimo sistema di puntamento. (A quando la versioneeee col mirino laaaaseeer? NdPastore) (SBONK! NdBovas)



IL VOSTRO NUOVO REGALO PER NATALE

LE INTERVISTE DI BOVABYTE

Ieri pomeriggio l'ufficiolo di BovaByte era particolarmente intasato, e in attesa che l'editore si decidesse a chiamare l'idraulico noi Bovas abbiamo deciso di andarcene in giro per Milano alla ricerca di qualche scoop eccezionale. Siccome siamo nel periodo natalizio, ci siamo ricordati di un fax che abbiamo ricevuto qualche giorno fa da parte di un anonimo ingegnere milanese chiamato Oloandro Panzoni. L'ing. Panzoni ci comunica di aver avuto un'idea galattica per i giocattoli da regalare questo Natale e noi, che quando si tratta di giocattoli siamo sempre in prima fila per provarli, non ci siamo di certo sottratti (l'altro giorno il ToSo si stava divertendo con una copia di Max Payne 2: tzé, noi lo sbertucciavamo col nostro rarissimo esemplare de "La cucina degli orrori di Barbie"). In ogni caso, il dott. Panzoni ci ha ricevuti a casa sua e davanti a una bella tazza di tè ci ha scodellato le sue ideone: sentiamole!

Oloandro Panzoni

BovaByte: Dott. Panzoni, secondo lei quali sono i limiti dei giocattoli attualmente nei negozi?

Oloandro Panzoni: Secondo me, il limite è soltanto uno: sono troppo melensi, sdolcinati, lontani dalla realtà di ogni giorno. I bambini guardano tutto il tempo la TV e osservano anche nei telegiornali furti, rapine, risse, sgozzamenti, omicidi, stragi e parlamentari che si picchiano dopo essersi insultati. Ditemi voi come fanno a divertirsi se, dopo questo bombardamento, si trovano lì la Tenerina o il Cicciobello, il Piccipucci o chissà quale altro disgustoso bambolotto pacioccone! E poi capiamoci, ormai nella famiglia media mamma e papà si urlano dietro tutto il giorno: come possono ritrovare la naturalezza in giocattoli modello Barbie & Ken? È così che mi sono messo a studiare dei nuovi modelli per la Mattel, anche se non li hanno accettati. I miei preferiti erano Barbie Sovrappeso, che avrebbe fatto sicuramente la gioia di tutte le bambine grassottelle, e Little Plissen, un bambolotto assassino per i maschietti.

BB: Capiamo. E quindi lei cosa ha deciso di fare?

OP: Mi sono messo in proprio, e ho cominciato a studiare dei nuovi bambolotti per tutti i bambini e per tutte le bambine del mondo. Ho qua pronti anche gli slogan e... non ditelo a nessuno (no, no, promesso. NdBovas)... dopo un'attenta analisi del mercato e una meticolosa ricerca nel settore ludico, ho inventato un logo tutto nuovo per la mia azienda, con un brand facilmente riconoscibile e un nome originale capace di fare effetto e colpire l'immaginario dell'uomo della strada. Guardate qua:

BB: Ma! Ma questo è...

OP: SSSssssht! Beh, sapete com'è... quando uno fa una meticolosa ricerca di mercato e passa il tempo a inventare bambolotti rivoluzionari, qualcosa deve pure scopiazzare!

BB: Vabbè, logo e nome a parte, ci parli un po' dei suoi bambolotti...

OP: Ah, ne ho di me-ra-vi-glio-si! Il primo che mi è venuto in mente è Brontolino, il bambolotto che si lamenta, urla e fa i capricci proprio come un bambino vero. Mettetelo di fronte a qualsiasi situazione e Brontolino comincerà a lamentarsi! Pensate che bello. La bambina lo accarezza teneramente ed ecco che lui risponde seccato: "Basta! Mi tiri i capelli così", "Mi stai facendo male!", "Non mi piace questo posto", "La pappa della mamma fa schifo!" e così via. Non è bellissimo? Accontentare Brontolino è impossibile, e questo farà cadere la bimba vittima della frustrazione, proprio come la sua mamma ogni giorno! Non è meraviglioso?

BB: Ehm.. insomma...

OP: E poi c'è Imbruttino, il bambolotto deprimente. Imbruttino è molto più sottile di Brontolino, perché è sempre triste. Il suo scopo è insegnare alla giovane bimbetta cosa sia l'impotenza. Qualunque cosa lei faccia per far sorridere il suo bambolotto non va bene. Imbruttino ha sempre la luna storta: dice sempre "No, non ho voglia", oppure "Cara mamma, ti voglio bene", ma senza il minimo entusiasmo e senza alcuna partecipazione. Sicuro che la bimba di lì a poco impazzirà! Imbruttino ha anche una funzione liberatoria per i genitori. Ho già qui pronto lo slogan: "Tua figlia è troppo vivace? Regalale Imbruttino! Con Imbruttino cadrà subito in depressione e si calmerà certamente". Sono o non sono un genio?

BB: Diremmo di no, ma vada pure avanti.

OP: Adesso c'è quello a cui sono più affezionato, ovvero Sconvoltino, il bambolotto che sclera. È magnifico. Va fuori di melone esattamente come il papà dopo 12 ore consecutive in ufficio, passate davanti al computer e col lavoro interrotto continuamente da telefonate di perfetti imbecilli che chiedono le cose più insulse! Ho già pronta la canzoncina: "Sconvoltino, Sconvoltino... Ecco arriva Sconvoltino, il bambolotto che scleraaaa!". Da accoppiare subito con suo fratello Fanatino, il bambolotto paranoico. Questo continua a menarla alla bambina che le vuole tanto bene per questo o quel motivo. Calcola quanto tempo passa dall'ultima volta che ci hai giocato assieme, e se è passato troppo tempo comincia a piangere. Poi passa alle lamentele. Poi fa venire i sensi di colpa. Proprio come un bambino vero (e furbo).

BB: Siamo semplicemente sconvolti. Ma sono solo maschietti, fino a ora? No, perché già le ragazze ci reputano il male del genere umano, e se fin da piccole giocano con questi bambolotti...

OP: Ma cari miei, i miei bambolotti sono propedeutici! Li ho inventati apposta perché capissero fin da subito come gira il mondo. Mica come tutti quei Tenerini e Piccipucci vari! Le bambolotte comunque ci sono eccome. Ci possono giocare anche i maschietti. La più bella di tutte è sicuramente Pedantina, la bambola che fa le menate. Basta che la lasciate lì da sola per poche ore, e comincia a non rivolgervi più la parola, a guardarvi storto, a lamentarsi che non la considerate e via dicendo: "Ecco, ti piacciono di più le altre bambole!", "Traditore/trice! Con quale bambola hai giocato prima? EH!?". Pedantina pretende sempre di essere al centro dell'attenzione, e se non ce la lasciate 24 ore su 24 e sette giorni su sette... ve la farà pagare!

BB: Mamma mia! Ma che palle! Ma chi mai si metterà a giocare con una bambola simile?

OP: C'è gente che donne simili se le è sposate, per cui tanto vale che imparino subito a trattarle come si deve. Poi c'è Vongolina, la bambola appiccicosa. Si attacca al padrone o alla padroncina e non li molla più. Ma la più bella di tutte è sicuramente Snobbina: tutti i bambini dovrebbero comprare una Snobbina entro i 14 anni!

BB: E perché?

OP: perché è la bambola che se la tira! Ecco perché! Qual è lo sport preferito dalle adolescenti, anche quelle grasse e butterate che però credono di averla solo loro? Altro non è che quello di fare impazzire i maschietti in preda alle prime scariche ormonali. Snobbina comincia subito a comportarsi da altezzosa, trattando sempre il suo possessore da inferiore. Negandosi quando ci si vuole giocare e facendo brutti apprezzamenti sulla cameretta, sui vestiti che hanno addosso le persone lì accanto e via dicendo. Una vera e propria preparazione per il futuro. Snobbina la pianta solo se viene presa prepotentemente a schiaffi.

BB: Ma lei è un sadico! Ce ne sono altre, di bambole di cui non potremmo fare a meno?

OP: beh, ci sarebbe Impulsina, la bambola impaziente. È tremenda, reagisce immediatamente a ogni stimolo, ed è programmata apposta per reagire nel peggiore dei modi. Allora, sono o non sono un genio, eh?

BB: Beh guardi, noi non sapremmo proprio giudicare. Comunque le presentiamo una persona che potrebbe davvero fare al caso suo. Per un'ispirazione, dico. "Pastoooreeee... vieni un po' qua... Ti presentiamo una persona!"

Music Machine

TGM ONLINE www.tgmonline.it
Vuoi vedere pubblicata la tua recensione nel Music Machine? Visita il Silver Club e scopri come fare!

L'INTERVISTA

FRANKIE HI-NRG MC

Ci sono interviste e interviste. Scoprii Frankie Hi-Nrg quasi per caso undici anni fa, quando una radio locale – io non l'ascolto mai, la radio – trasmise senza grande convinzione il singolo "Faccio la mia cosa", lavoro forse un po' ingenuo di un artista che debuttava, in questo modo, sulla scena nazionale. Di lì all'acquisto del singolo in questione saranno passati sì e no venti minuti, il tempo di vestirmi e andare nel negozio di dischi di fiducia. Poco tempo dopo, avevo in mano "Verba Manent", il suo primo disco e, pian pianino, vedevo crescere il numero di amici e conoscenti che sapevano chi fosse. Il successo arrivò cinque anni dopo con "Quelli che ben pensano", brano trascinante del CD "La morte dei miracoli", vero e proprio manifesto culturale antifighetto con cui si poteva essere d'accordo o meno, ma di cui era impossibile disprezzare l'ironia. A distanza di dieci anni dal primo LP, Frankie Hi Nrg torna sulle scene con "Ero un autarchico", diciassette tracce affilate come lame, sarcastiche come sempre, un po' più rossastre del solito. Ma ampiamente godibili da chiunque. Per questo mi ha fatto piacere trovarmi di fronte a questo ragazzone di Cremona, che ha assaporato il successo e assaggiato il sapore amaro delle delusioni ("Chiedi chiedi" è un singolo che la dice lunga sui coccodrilli che popolano il mondo dello spettacolo, e non solo), e che riflette tutta la sua condizione umana nell'ironia, un po' cinica e illuminata, delle sue canzoni.

TGM: I tuoi testi sono davvero belli tosti, ma quanto tempo impieghi a scriverli?
Frankie: Dipende, ci sono canzoni che riesco a scrivere di getto, altre che richiedono un giorno o un giorno e mezzo, altre ancora che possono essere composte nel giro di un anno. Non è sempre facile trovare l'argomento di cui parlare e, una volta che arriva l'ispirazione, devo anche individuare una chiave espressiva. Pensiamo a "I trafficati", come potrei mai trattare l'argomento "traffico"? Dall'ottica dell'automobilista stressato, del camionista stressato o del casellante stressato? O ancora dal punto di vista del barista dell'autogrill, quando a mezzanotte gli chiedono insistentemente un caffè corretto, mentre a una cert'ora non potrebbe servire alcolici. Per dire. Una volta individuata la chiave, serve un'immagine forte, che sia la più allegorica ed esagerata possibile. "I trafficati" ha una prima strofa scritta di getto, che poi è stata spostata più avanti, mentre il resto della canzone è stata scritta in circa 7-8 mesi. A suo tempo, "Libri di sangue" fu scritta in due giorni, mentre la più lunga in assoluto è "Sana e robusta", che ho praticamente finito in studio mentre registravo il disco.

TGM: Noto che in questo disco il messaggio politico è più presente del solito...
Frankie: I messaggi sono importanti. In questo disco sì, c'è più politica del solito e sono contento che ci sia. Mi auguro però che non emerga nessuna partecipazione partitica, perché se un colore in cui identificarmi volendo c'è, ed è tendenzialmente il rosso, un partito che rappresenti completamente le mie idee non c'è. In "Raplamento" c'è una strofa molto forte in cui le compagini politiche sono paragonate a squadre di calcio che giocano con la stessa maglietta. Quest'immagine mi è stata suggerita dall'esasperazione, mia e di tante persone che mi circondano, perché ormai è quasi impossibile identificare un politicante con le sue affermazioni. Un Fini che dà il voto agli immigrati, per esempio, era molto difficile da immaginare. Anzi, io vi propongo un bel giochino: provate a prendere le affermazioni di un qualsiasi politico, così, nude e crude, e poi a individuarne l'autore. Forse l'unico che ancora si riesce a individuare facilmente, per quello che dice e come lo dice, è Marco Pannella.

TGM: E la gente cosa dovrebbe fare, a questo punto? Ogni pretesto è buono per litigare sulla politica e anche nei forum online non si fa altro.
Frankie: "Raplamento" vuole essere un'esortazione all'approfondimento. Mi rivolgo anche e soprattutto agli attivisti politici, invitandoli a trascendere un po' dall'amore per la politica e a fare maggiore attenzione a ciò che i politici stessi, dividendosi in correnti e correntucole, fanno in parlamento. Fate attenzione a chi cerca di aggregare le persone per poi manovrarle come meglio crede, e anche all'informazione che passano sui media. In un'estate in cui sono state discusse e prese decisioni di fondamentale importanza per il lavoro, le pensioni e la giustizia, la cronaca era fatta soltanto di cani che azzannano e vecchietti che morivano per il gran caldo... a proposito, è davvero incredibile: le previsioni del tempo danno sereno ogni weekend, e ogni anno i telegiornali scoprono che piove, che nevica o che c'è l'arsura. Invitano perfino la gente a "non uscire di casa, perché c'è il pericolo di temporali". Di temporali, capite? Il massimo è arrivato quest'estate, quando al telegiornale, dico, al telegiornale, mica in qualche trasmissioncina di pettegolezzi, hanno fatto un lungo servizio su un calendario. Un calendario!? A Luglio un calendario? Non sono ancora arrivato alla metà di quello dell'anno scorso e già devo comprarne uno nuovo!? Ormai fanno più politica le gambe di Nina Moric.

TGM: E le gambe di Nina Moric, sono di destra o di sinistra?
Frankie: Le gambe di Nina Moric sono una di destra e una di sinistra. E visto che parliamo di politica e di luoghi di discussione, hanno anche un bel forum in mezzo. Vabbè, non facciamo dell'humour spiccio...

TGM: Vabbè dai, cambiamo argomento. Mi sembra di ricordare che tu sia un giocatore appassionato, o sbaglio?
Frankie: Purtroppo non sono più aggiornatissimo come un tempo, ma ho una passione smisurata e incontenibile per la iD software, in tutte le sue forme e manifestazioni. Ho giocato fino allo spasmo tutti i suoi giochi classici, dal primo Wolfenstein 3D al più recente Return to Castle Wolfenstein. Adoravo Doom e ci giocavo soltanto con la tastiera... anche perché ai tempi non c'era l'onere e la possibilità di voltare lo sguardo. Poi è arrivato il "vero 3D" ed è cambiato tutto! Giocavo da solo e online, e mi scaricavo tutti i file wad per le missioni aggiuntive (in "Quelli che ben pensano" c'è un tributo agli shooter in prima persona: "nasi bianchi come Fruit of the Loom che diventano più rossi di un livello di Doom" ndP).

TGM: A proposito di scaricare, cosa ne pensi del file sharing?
Frankie: Io sono un fiero e convinto sostenitore del file sharing, e lo uso anche personalmente, soprattutto per scaricarmi i film e valutare se acquistarli o meno. Io trovo che programmi come WinMX e Kazaa siano degli ottimi strumenti di valutazione, che ci consentono

di provare un prodotto che altrimenti saremmo costretti a comprare a scatola chiusa, con quello che costano. Questo vale naturalmente anche per i dischi e le canzoni. Però ritengo anche che sia un dovere morale acquistare un film o un disco se, al terzo, quarto, quinto ascolto ci rendiamo conto che ci piace. Un sacco di gente ha lavorato su quel disco o su quel film, e l'unico modo per ripagarla dei suoi sforzi, e finanziare altri progetti, è comprare l'originale. Tenete presente che, per ogni copia che ho venduto dei miei dischi, io ho guadagnato circa 50 centesimi di euro, poco meno di mille lire, e non ho una forza contrattuale sufficiente a imporre un prezzo più basso per i miei album, altrimenti lo farei. So già che, dalla sera del 31 ottobre, quando è uscito "Ero un autarchico", tutte le sue canzoni sono liberamente scaricabili da Internet. Scaricatele, dunque, ascoltatele, ma vi chiedo questo: se vi piacciono, andate a comprare il disco originale. È il modo migliore per premiare i miei sforzi.

TGM: Tutti a comprare l'originale, dunque! Adesso però non ci farai aspettare altri cinque anni per il prossimo disco, vero?
Frankie: Beh, per adesso cuccatevi questo! Non facciamo come i ragazzini che, appena torna il papà a casa, già gli chiedono quando andrà via di nuovo... battute a parte, le lunghe attese fra un CD e l'altro sono dovute a mille fattori e alle mille cose che ho fatto nel frattempo. Poi considera che normalmente in uno dei miei dischi ci sono in media cinque volte le parole contenute negli album degli altri cantanti italiani, e cinque dischi in sei anni sono comunque una buona media! In ogni caso, ci sono delle buone motivazioni, una delle quali l'ho anche sposata, per cui questi tempi si "normalizzeranno". Chissà, magari fra due anni potrebbe già essere pronto il prossimo disco...
Paolo Besser (paolone@xenia.it)

MAO'S BOX

LIMP BIZKIT – RESULTS MAY VARY (INTERSCOPE)

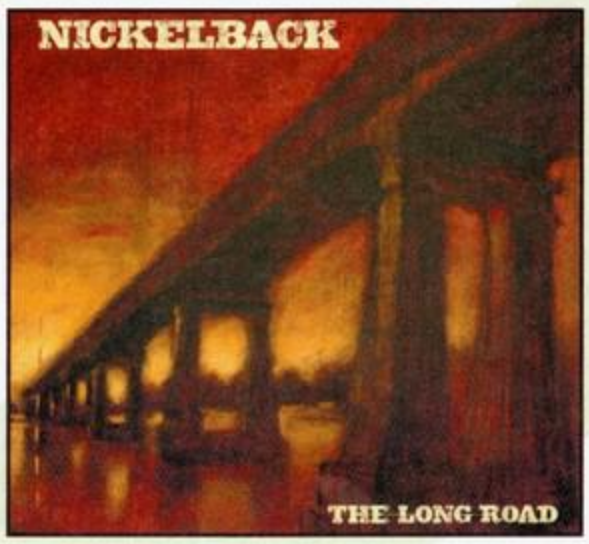
Alle soglie del decimo anno di attività i Limp Bizkit, capitanati da un Fred Durst fisicamente in formissima, tornano alla carica con il loro quarto album da studio. Il panzone di Jacksonville è uno dei pochi fenomeni "nu metal" a me non troppo indigesti e "Chocolate Starfish And The Hot Dog Flavored Water" è senza ombra di dubbio uno dei dischi che più ho ascoltato negli ultimi cinque anni. Ma "Results May Vary" è un album che nasce male, in troppo tempo, periodo tormentato in cui il geniale Wes Borland ha mollato gli ormeggi lasciando i Bizkit alla deriva, almeno fino alla arrivo dell'ex Snot Mike Smith. Se da un lato, le melodie sono tornate a essere più rockeggianti (con tutto quello che questa scelta comporta, ballad comprese...), dall'altro si è perso l'estro creativo di Borland, forse l'unico in grado anche di contenere l'egocentrismo distruttivo di Durst. Il risultato finale è un polpettone che risente parecchio del fatto di essere nato dalle ceneri di, praticamente, tre LP. Eppure l'album non comincia male: "Rentry" e "Eat You Alive" (sensazionale la presenza della "american beauty" Tora Birch nel video) sono due pezzi veramente d'impatto, scontati e banali finché si vuole, ma "agitati" al punto giusto e vigorosamente ruffiani. Ma da lì in poi inizia un'accozzaglia di citazioni e/o plagi, dai meno dichiarati Beastie Boys alla cover di "Behind Blue Eyes" degli Who (e pensare che nei credits del CD il nome del povero Pete Townshend è scritto pure sbagliato...). Insomma, i risultati possono variare, suggerisce il titolo dell'album: ma è davvero così male? Dopo aver inizialmente espresso un giudizio piuttosto "cattivo" nei confronti dell'ultima fatica di Durst e soci, ho avuto tempo di assimilarlo un po' e posso quindi affermare che, nel complesso, non trattasi assolutamente di un brutto lavoro ma nonostante ciò sicuramente, tra un mese, me lo sarò dimenticato...

STING – SACRED LOVE (A&M)

Come ogni disco di Sting, alla fin della fiera finirò per apprezzare anche questo "Sacred Love", ma questo solamente per il grande "legame" emozionale che mi unisce all'ex Police peggio di un tormentato ricordo amoroso. Questo CD è un plagio della vecchia discografia di Sting e, soprattutto, dei Police: ogni canzone sembra uguale a un'altra, anche quando non è una scelta voluta. "Send Your Love" è il più bieco meccanismo di replicare il successo dell'arabeggiante "Desert Rose", con gli stessi suoni, gli stessi ritmi e la ricerca di uno strumento o un qualcosa di assolutamente "esterno" alle melodie convenzionali americo-europee. "Inside" è il remake di "The Hounds Of Winter" da "Mercury Falling", "Whenever I Say Your Name" è la ballatona emozionante alla Sting (che per l'occasione si fa accompagnare dalla divina Mary J Blige)... Sting si lascia andare alla malinconia inserendo il ritornello di "Walking In Your Footsteps" (da "Synchronicity" dei Police) nella filastroccosa "Dead Man's Rope". Incredibile invece come "Never Coming Home", escludendo la base quasi "lounge", fa il verso in tutto e per tutto alla storica "Bring On The Night" che apriva l'omonimo LP dal vivo: identico riff di chitarra, identico assolo di pianoforte. Insomma, che anche il buon Sting stia alla fin fine cedendo e terminando anche lui le idee? Mah, in ogni caso "Sacred Love" è un disco che nell'insieme soddisferà i fan (anche se il remix di "Moon Over Bourbon Street" nella versione extend giapponese è qualcosa di agghiacciante...), ma che è ben lungi dall'essere un capolavoro. Piuttosto, farebbe un figurone nelle atmosfere sofisticate e ambient di alcuni locali un po'... come dire... snob...
Mao (mao@xenia.it)

LE RECENSIONI

NICKELBACK – THE LONG ROAD (Roadrunner)



Dopo aver sconvolto le ragazzine di tutto il mondo con "How You Remind Me", i NickelBack tornano in scena con un nuovo, entusiasmante lavoro. "The Long Road", questo il titolo del terzo album della band, ricorda molto da vicino il pluripremiato "Silver Side Up" sia per quanto riguarda la struttura del disco che per ciò che concerne la qualità – alta – dei brani contenuti all'interno del CD. Chad Kroeger e soci cominciano con una martellante "Flat On The Floor", che richiama alla mente la bellissima "Never Again". Si prosegue con "Do This Anymore", preludio a "Someday", singolo "apripista" del disco, che permette a Ryan Peake, chitarrista e seconda voce del gruppo, di sbizzarrirsi con cori forse scontati ma sempre piacevoli. Il viaggio sulla "lunga strada" proposta dai Nickelback continua con "Believe It Or Not", "Feelin Way Too Damn Good" e "Because Of You", che alternano piacevoli momenti "tranquilli" a vere e proprie martellate in faccia. In particolare, il riff che apre "Because Of You" sembra rubato da un qualsivoglia disco dei Pantera, anche se la chitarra di Ryan non punge come quella di Dimebag... L'intera produzione si attesta su livelli più che convincenti, con suoni sufficientemente curati e pompati (NON ascoltatelo in formato MP3, però), e dimostra che si può fare buona musica senza necessariamente perdersi in virtuosismi inutili e spesso noiosi. Quattordici pezzi da ascoltare e riascoltare tutti d'un fiato, insomma, che vi sapranno rapire come avevano già fatto quelli di "Silver Side Up".
Davide "ToSo" Tosini (iltoso@xenia.it)

Movie Machine

Giuliana Molteni giuliana.molteni@xenia.it

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Hai visto un capolavoro? Vieni a discuterne nella sezione Movie Machine del Forum di TGM Online!

Recenti studi americani sostengono che i film possono contribuire a curare molti stati d'animo negativi: nel libro Cinematherapy, Nancy Peske e Beverly West affermano che "i film sono come medicinali che possiamo autoprescriverci, ricostituenti che possono curare crisi d'identità e tristezze profonde". Lo abbiamo sempre saputo....per quello siamo qui, un mese dopo l'altro!

CONFESSIONI DI UNA MENTE PERICOLOSA (CONFESSIONS OF A DANGEROUS MIND)

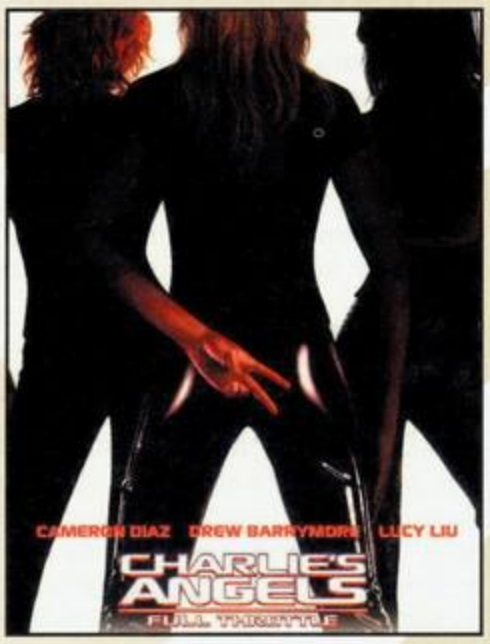
SCHEDA

Regia: George Clooney
Cast: Sam Rockwell, George Clooney, Julia Roberts, Drew Barrymore
Distribuzione: Eagle
Lingue: italiano, inglese
Sottotitoli: italiano, inglese, italiano non udenti
Schermo: 2.35:1
Audio: 5.1 Dischi: 2
Extra: dietro le quinte: tre sottomenù con 7 speciali e 3 provini di Sam; la vera storia di Chuck Barris; commento di Clooney e Tom Sigel (direttore fotografia); 12 scene inedite; The Gong Show-La Corrida

€ 25,25

Un'altra delle incredibili storie vere che ci arrivano dagli States: basato sulla sua autobiografia, il racconto della vita di Chuck Barris, showman e produttore televisivo di gran successo nella "innocente" America degli anni '60, inventore della tv-spazzatura (sono suoi i format de "Il Gioco delle coppie" e de "La Corrida") e per hobby killer della CIA. Afferma di avere sulla coscienza l'annebbiamento intellettuale di milioni di americani e la vita di 33 persone. Reduce da un'infanzia problematica, cresciuto con tendenze paranoidi e schizofreniche, assetato di successo e affermazione personale, sfonda nel delirante mondo della tv e, diventato famosissimo, viene contattato dalla CIA per compiere missioni omicide, sfruttando come copertura i suoi giochi a premi. Tutto procede per anni, in un'escalation di follia in cui realtà e fantasia a volte si mescolano nella mente di Barris, fino al crollo finale. Ottimo esordio alla regia per Clooney, personaggio sulle cui molteplici doti pochi avrebbero scommesso. Veramente bravo Rockwell e interessante tutto il cast. Clooney si ritaglia il ruolo dell'agente reclutatore, si può permettere una Julia Roberts che fa la dark lady e perfino un insolito Rutger Hauer. In un'inquadratura compaiono Brad Pitt e Matt Damon. Invidiamo certi giri... Colonna sonora di tendenza, fra i brani perfino una canzone di Nico Fidenco, cantautore italiano degli anni '60. Se tutta la storia è proprio vera, vengono i brividi a pensare a cosa a fatto la CIA in giro per il mondo dalla fine della guerra in poi, oltre ai tanti misfatti eclatanti (e non è finita...). In America non è piaciuto, meglio da noi (sarà per quello che George ama l'Italia?). Ottima l'immagine, sempre nitida e pulita, rispettosa della fotografia originale (a tratti molto colorata); molto bene anche l'audio, per potenza e distribuzione; extra abbondanti (oltre 70 minuti) e molto interessanti.

CHARLIE' S ANGELS PIU' CHE MAI (CHARLIE'S ANGELS FULL THROTTLE)



Va dato merito a Joseph McGinty (McG) di aver diretto un numero 2 migliore del numero 1. Ha premuto astutamente sul pedale dell'autoparodia più iperbolica, citando in più altri "cult" (CSI, Indiana Jones, Gangs of N.Y. nel personaggio del "nativo") , come hanno insegnato i Fratelli Zucker da L'aereo più pazzo a Una pallottola spuntata e ha messo insieme un fragoroso, esagerato, paradossale e (tutto sommato) divertente sequel. Pur pompate dalla computer grafica, le scene d'azione sono spettacolari, le situazioni divertenti (anche se scontate), il montaggio frenetico. Inoltre, il film è zeppo di cameo clamorosi: Bruce Willis, Pink con fidanzato, Eric Bogosian (attore di cinema e teatro), Robert Forster (l'attore rilanciato da Tarantino in Jackie Brown), Jacklyn Smith (uno dei "vecchi" Angeli), Bela Karolyi (l'allenatore di Nadia Comaneci), Carrie Fischer (la Principessa Leia di Star Wars). Dal numero 1, ritroviamo Luke Wilson e Matt Le Blanc, gli innamorati, e il "cattivo" Crispin Glover, mentre ha lasciato la produzione Bill Murray (al suo posto, nella parte di Bosley, c'è il nero Bernie Mac). In più compare John Cleese, sempre spassoso, nella parte del papà di Lucy. Peccato che si giochi troppo su equivoci e giochi di parole sessuali, esagerando nel caso del personaggio di Drew Barrymore, con una pesantezza accentuata nel doppiaggio italiano.
Il film ha il merito di farci rivedere una stupenda Demi Moore (si favoleggia che abbia speso 300.000 dollari in "cure" di bellezza per rimettersi in forma per quest'apparizione). Coreografie dei combattimenti dell'ormai mitico Cheung Yan Yuen. Lo stile è il Wu-Shu, disciplina simile al Kung Fu. Ottima colonna sonora, hip hop-rock-disco, che più mista non si può (Pink, Bowie, Bon Jovi, Journey, Beach Boys, Nas, MC Hammer, Donna Summer). Coloratissimo, fragoroso, eccessivo! Un giocattolo, non chiedete niente di più. Immagine nel complesso più che buona, audio ottimo, potente e ben distribuito. Extra simpatici e molto numerosi.

SCHEDA

Regia: Mc G
Cast: Cameron Diaz, Drew Barrymore, Lucy Liu, Demi Moore
Distribuzione: Columbia
Lingue: italiano, inglese, polacco
Sottotitoli: ita, ingl, bulg, dan, finl, isl, pol, sved, norv, ara, ebr
Schermo: 2.40:1
Audio: 5.1
Dischi: 1
Extra: commenti vari; Angel-Vision trivia track (spiegazioni attivabili nel corso del film); 8 filmati vari; le perle del film (i camei); jukebox "Più che mai", sulla colonna sonora; video musicale di Pink; agli MTV Awards; gioco Angel X; shop the scenes; filmografie; easter eggs; trailer

€ 28,35

X-MEN 2

Nella sua lotta per difendere il diritto a esistere dei mutanti, il professor Xavier deve difendersi da uno spietato scienziato militare, William Stryker (il carnefice di Wolverine), che odia i mutanti perché suo figlio è uno di loro. Xavier è stato rapito e anche Magneto è prigioniero di Stryker. I due supermutanti saranno costretti per un poco ad allearsi per sconfiggere il comune nemico "umano", aiutati da tutti gli altri accorsi in loro aiuto. Intanto, anche Wolverine verrà a sapere qualcosa di più sul suo tormentato passato. Come nel precedente episodio, il difficile rapporto fra i mutanti e gli umani si trasforma in un monito di pace e convivenza razziale. In questa seconda puntata della trasposizione del celeberrimo fumetto di casa Marvel, ancora diretta da Singer (che dirigerà anche la terza), alla vecchia generazione di X Men si affiancano nuovi giovani mutanti e la presenza femminile è più numerosa e determinante. Per tutti, come sempre, l'handicap che rischia di rovinarne l'esistenza si trasforma in elemento vincente. Ma non per questo avranno facile e felice vita, come tutti gli eroi di Stan Lee. Migliaia di effetti speciali ottici e digitali, set giganteschi, un budget esagerato (110 milioni di dollari).

Fra le nuove entrate, va segnalata con sorpresa la famosa Kaori (Kelly Hu): sì, proprio quella dello spot del formaggino, nel ruolo dell'antagonista di Volverine, Lady Deathstrike, già interprete de Il Re Scorpione.

Immagine pulitissima e di perfetta nitidezza, con luminosità e contrasto ottimali, specie nelle fredde tonalità metalliche e azzurrine della prigione di Magneto e di Cerebro. Audio potente ed efficacissimo, grazie all'ottima distribuzione su tutti i canali. Extra abbondantissimi e vari, circa cinque ore di materiale. Molto interessante anche la galleria fotografica. Il cofanetto a 4 dischi contiene i due film, più due dischi di extra.

SCHEDA

Regia: Bryan Singer
Cast: Hugh Jackman, Patrick Stewart, Ian McKellen, Brain Cox, Halle Berry
Distribuzione: Fox
Lingue: italiano, inglese
Sottotitoli: italiano, inglese
Schermo: 2.40:1
Audio: 5.1 + DTS
Dischi: 1/2/4
Extra: edizione speciale in due dischi: nel primo troviamo il film e numerosi commenti; nel secondo, la storia degli X-Men (due speciali, L'origine degli X-Men e Nightcrawler); pre-produzione (L'attacco di Nightcrawler con opzione multiangolo e due speciali, su scenografia e look e sui costumi); produzione (6 speciali, di cui 3 dedicati a Nightcrawler, la lavorazione di X- Men ed effetti speciali); post-produzione (la colonna sonora ed estratti dalla trasmissione via Internet per il lancio del film); 11 scene eliminate; galleria fotografica (disegni dei personaggi, degli esterni e del set; radiografie dei mutanti; manifesti del circo di Nightcrawler; X-Men inediti; grafiche varie; progettazione di set e storyboard; le sentinelle); 3 trailer

N.P.

2FAST 2FURIOUS

Siamo sempre nell'ambiente delle gare d'auto illegali. In mezzo a macchine e donne dalla carrozzeria sbalorditiva, si muove un mondo ai confini della legalità e anche oltre. Walker, allontanato dalla Polizia per aver permesso la fuga di Vin Diesel alla fine del primo film, rientra in servizio per catturare un grosso trafficante di droga. Per aiutarlo chiama Gibson, amico d'infanzia, anche lui appassionato di corse, donne e bella vita. Naturalmente c'è anche una bellissima (Eva Mendes) che si finge amante del boss, mentre in realtà è un'agente della DEA. La storia, in effetti, basterebbe appena per una bella puntata di Miami Vice, ma è arricchita da alcune sequenze di gare d'auto piuttosto spettacolari e girate dal vivo, con stunt e poca computer grafica come nel primo film (però, ogni tanto viene nostalgia della "semplice" Ferrari di Don Johnson, complice l'ambientazione a Miami).

Il film risente della mancanza di Vin Diesel, personaggio di indiscutibile carisma anche se un po' trash. Walker è un bel ragazzo simpatico, mentre più incisivo risulta Gibson, attore e modello, già con Singleton in Baby Boy. Stupisce un poco che a dirigere un film così superficialmente spettacolare sia proprio Singleton, in passato regista di film più impegnati come Boyz 'N the hood, Poetic justice, Rosewood e Baby Boy (ma anche Shaft). Durante la sua infanzia a South Central (quartiere malfamatissimo di L.A.) di corse clandestine ne ha viste però tantissime. Particolare attenzione per le altre "attrici" del film: 150 macchine da sogno (Nissan Skyline, Mitsubishi EVO, Dodge Challenger, Yenko Camaro, BMW, Chevy Corvette e molte altre dream-cars), ridipinte, assettate e personalizzate da uno staff di 40 meccanici. Il tutto per la modica spesa di circa 10 milioni di dollari. Colonna sonora pesantemente hip hop. Dovunque, in modo ossessivo, avvisi di pericolo e inviti alla prudenza e a non emulare gesta ed elaborazioni viste nel film...'sti americani...

Menù molto complesso: dalle tre opzioni iniziali (si può scegliere tra la macchina di Roman, di Suki o di Brian), si passa a dei sotto-menu, in parte uguali (vedi elenco extra), con in più per ciascuno la possibilità di visionare in modo più approfondito la macchina dell'altro concorrente, l'attore, la corsa e la scuola guida sponsorizzata Mitsubishi Motors. Inoltre, si può vedere semplicemente il film, oppure guardare anche un filmato di introduzione girato per l'occasione.

Nel complesso, una mole di materiale veramente notevole, molto varia e interessante.

Immagine perfetta per pulizia e nitidezza, con colori molto saturi e brillanti, come da fotografia originale (Miami invita...). Audio strepitoso (anche senza DTS) per eccezionale potenza e separazione dei canali, con l'effetto emozionante di catapultare lo spettatore in mezzo all'azione.

SCHEDA

Regia: John Singleton
Cast: Paul Walker, Tyrese Gibson, Eva Mendes
Distribuzione: Universal
Lingue: italiano, inglese
Sottotitoli: italiano, inglese, croato
Schermo: 2.35:1
Audio: 5.1
Dischi: 1
Extra: dietro 2Fast 2 Furious; commento del regista; 6 scene eliminate; curiosità (errori) sul set; come truccare una macchina (intervista con Craig Lieberman, consulente tecnico per la macchina Mitsubishi Lancer Evolution); azioni spettacolari (sugli FX); fare musica con Ludacris (il making video); contenuti per DVD-ROM

€ 22,99

Sergio "Ray" Porcellini ray@xenia.it

Consolemania Corner

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Su TGM Online ti aspetta il forum Console Party

Questo mese presentiamo un Consolemania Corner molto "mistico": si può dire che sia stato scritto apposta per essere d'aiuto nella ricerca della propria spiritualità e per capire il senso della vita, il quale ad esempio potrebbe consistere nel picchiare la gente, sia essa rappresentata da orchetti o da personaggi dei fumetti. Oppure, potrebbe anche essere andare in snowboard o sparare su qualsiasi cosa si muova, da cospiratori internazionali ai soldati di un impero galattico. Qualcuno dice anche che il senso della vita sia il calcio...

IL SIGNORE DEGLI ANELLI - IL RITORNO DEL RE

La Terra di Mezzo di Tolkien è un'ambientazione nata con uno scopo ben preciso, e si potrebbe dire che l'intera opera dell'autore sudafricano sia basata attorno a una morale tanto semplice quanto efficace: "Per essere dei veri fighi, bisogna menare tutto e tutti, altrimenti si diventa dei bambocci". Testuali parole. TRotK, come i più perspicaci fra di voi avranno intuito, è ispirato al terzo film tratto dalla trilogia del Signore degli Anelli: di conseguenza, ne riprende situazioni e personaggi. Il gioco è fondamentalmente un picchiaduro a scorrimento suddiviso in tre "trame" principali, che poi confluiscono in una comune. Ogni storia è divisa in livelli, e potrete passare da una trama all'altra ogni volta che ne terminerete uno (operazione che vi permetterà tra l'altro di sbloccare gli extra). A seconda delle trama, potrete controllare diversi personaggi (Gandalf, Frodo, Sam, Aragorn, Gimli, Legolas), ma, in sostanza, non dovrete fare altro che massacrare tutto ciò che si muove (notare comunque che, se più personaggi sono previsti per una determinata trama, voi ne controllerete uno e l'altro vi darà man forte). In TRotK quello che salta all'occhio è la grafica, davvero notevole: il livello di dettaglio è altissimo, ciò che si muove su schermo è di una quantità e qualità incredibile; animazioni, modelli poligonali e texture sono tutti ottimamente realizzati. La forza del gioco è nell'immediatezza, che consente di entrare subito nell'azione; la sua principale debolezza, invece, è la sostanziale inutilità di buona parte delle mosse speciali. Tali mosse, che possono essere comprate in un apposito negozio spendendo dei punti esperienza, sono fondamentalmente delle sequenze di tasti da premere in rapida successione. Tuttavia, il costante assalto a cui si è sottoposti da parte dei nemici (a volte sono davvero orde che vi attaccano da tutte le parti) rende di fatto difficile e poco fruttuoso ricorrere a tali tecniche. In pratica, si fa prima a tirare legnate qualsiasi. Inoltre, esistono dei passaggi che, più che difficili, risultano frustranti... Questi difetti, però, non inficiano più di tanto la qualità di quello che comunque è un buon gioco, un raro caso di licenza ben sfruttata. Di certo si sarebbe potuto fare qualcosa per ridurre la quantità dei nemici in favore della qualità della tecnica di combattimento, ma non si può avere tutto dalla vita.

FIFA FOOTBALL 2004

Anche quest'anno ci troviamo a parlare della nuova versione di FIFA che, pur non contrastando il dominio di Pro Evolution Soccer 3 (recensito su queste pagine il mese scorso), riesce a compiere diversi passi in avanti. Tra le innovazioni più eclatanti troviamo il nuovo sistema di controllo, che risponde al nome di Off The Ball. In pratica, grazie a questa feature, sarà possibile controllare due giocatori contemporaneamente: il primo sarà quello che effettuerà il lancio (alto o basso che sia), mentre il secondo dovrà occuparsi di ricevere la sfera. Benché a prima vista possa sembrare decisamente macchinoso, dopo qualche partita tutto diventa più fluido e facile da padroneggiare. Sempre per rimanere in tema di novità, da segnalare anche la spassosa modalità Carriera, che vi metterà alla guida di un Club per cinque anni consecutivi. Durante questo periodo dovrete preoccuparvi di raggiungere un determinato numero di obiettivi, che solitamente coincidono con il valore della squadra (la Juve dovrà praticamente vincere tutto, mentre l'Inter avrà come scopo la salvezza... Ok, lo so, è come sparare sulla Croce Rossa). A differenza degli altri anni, l'inquadratura di default è stata notevolmente allargata e allontanata dal campo, in modo da consentire una miglior visione di gioco. Questo però si traduce anche in un abbassamento del dettaglio grafico (per rendere il gioco fluido, infatti, i modelli dei giocatori sono simili tra loro e vengono applicati dei "tratti distintivi" solamente durante i filmati d'intermezzo o quando la telecamera si avvicina di molto all'azione). Abbiamo inoltre verificato delle misteriose "sparizioni" di texture, che di tanto in tanto permettono di vedere attraverso gli atleti durante i calci piazzati. In definitiva un buon gioco di calcio arcade (FIFA non è un simulatore!), che potrà piacere agli appassionati della serie e a quelli che ritengono PES 3 troppo complesso.

JAK 2 - RENEGADE

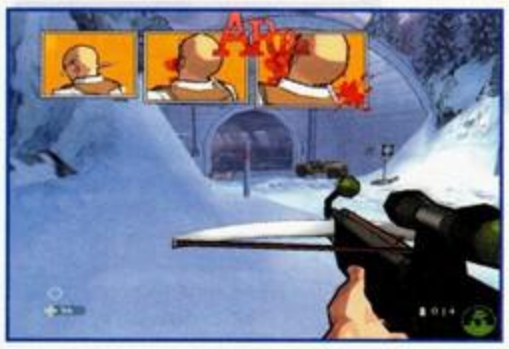
Jak & Daxter è stato uno dei migliori platform che siano usciti su PS2 e, in un certo senso, l'idea del seguito era inevitabile. Ai tempi della recensione manifestai proprio dei timori in tal senso, augurandomi che quel capolavoro che era il primo episodio non conoscesse mai un nuovo capitolo con il quale si sarebbe inevitabilmente dovuto confrontare. Adesso che Jak 2 è uscito, cosa dovrei dire? Innanzitutto, penso che siano stati fatti degli enormi passi in avanti nel sistema di controllo: man mano che prosegue nella sua avventura "piattaformica", Jak può ora acquisire delle abilità speciali e dell'equipaggiamento addizionale in vari modi (interagendo con i personaggi o portando apposite icone a un oracolo). In compenso, la libertà d'azione che mi era tanto piaciuta è sparita quasi totalmente. Tutto il gioco si svolge in una città o nei suoi immediati dintorni e stavolta Jak deve compiere delle missioni ben precise, quasi sempre in un ordine predeterminato. Per raggiungere i luoghi dove tali missioni hanno luogo, deve girarsi un po' tutta la città di cui sopra, all'occorrenza rubando mezzi volanti e sfuggendo alle guardie del tiranno che domina il centro urbano, operazione invero noiosa. Il gioco si riprende ampiamente nel divertimento che offre nelle sequenze d'azione più pura e nel succo delle missioni, sempre abbastanza varie e accattivanti, ma ha dei problemi per la summenzionata noia negli spostamenti e per alcuni passaggi veramente frustranti. In breve, mi piaceva di più il vecchio J&D. Non mi importa molto dei gadget aggiuntivi del secondo episodio, della possibilità di Jak di trasformarsi in un alter ego più potente e del fatto che finalmente il protagonista parla: se penso che il primo episodio aveva una struttura di base infinitamente più ricca, questi sono fronzoli. Ma non fraintendete: Jak 2 è un gran bel gioco lo stesso, dotato di un'ottima grafica (anche se permane un pop up discretamente fastidioso) e di una giocabilità solida e collaudata. Per certi versi, ricorda un po' GTA3 e Vice City, ma un paragone sarebbe insensato visto che il titolo della Rockstar è ben diverso da questo puro platform. Jak 2 esce vincitore anche da questa recensione, riesce a farsi valere e mette di nuovo a tacere buona parte della concorrenza. Io, però, spero vivamente che non ne facciano MAI un terzo capitolo. È andata bene una volta, non mi aspetto che vada altrettanto anche la seconda.

FIRE WARRIOR

Avete presente Warhammer 40.000, quel simpatico wargame con miniature pieno di tizi alti più di due metri, umanoidi semivegetali verdi, demoni provenienti da un'altra dimensione, sacerdoti pazzi che vanno in giro con il lanciafiamme e alieni che assimilano il codice genetico altrui? Ecco, giusto per aggiungere una ulteriore nota destabilizzante all'ambientazione, in Fire Warrior sono stati inventati i Tau, soggetti con quattro dita che vogliono il bene comune. Cosa c'entrano i Tau con WH40K? Se lo chiedono in molti, ma quando si è deciso di realizzare un gioco ispirato a questa ambientazione si è scelto di mettere il giocatore proprio nei loro panni. In Fire Warrior si guida dunque un guerriero di questa razza attraverso un FPS caotico e ragionevolmente divertente. Non è un capolavoro, né un gioco che aggiunge particolari innovazioni al genere o che resterà nella storia videoludica; è semplicemente un titolo divertente dedicato agli appassionati del wargame. Ha una buona calibrazione della difficoltà e una fattura grafica complessivamente soddisfacente, ma soffre per la pochezza iniziale delle armi e per la relativa somiglianza dei nemici, quasi sempre dei soldati della Guardia Imperiale, almeno all'inizio. In seguito, vi troverete di fronte anche i famigerati Space Marine e gli ancor più temibili Marine del Caos. Fire Warrior tenta di mantenere un forte legame con WH40K, ma, da questo punto di vista, il risultato potrebbe essere migliore se non ci fossero diverse incongruenze rispetto all'ambientazione ufficiale (lo schema di colore della Raptor Legion, per esempio, o la datazione insensata rispetto a quella utilizzata nel wargame); d'altra parte, i filmati inseriti tra una missione e l'altra contribuiscono molto a restituire il feeling dell'originale: vi vediamo, tra le altre scene, un abbordaggio tra astronavi e un attacco degli Space Marine tramite drop pod. Fire Warrior non entrerà nella classifica dei dieci migliori FPS della storia, ma comunque riesce a divertire,con le sue armi convenzionali, l'azione veloce, la gran quantità di nemici da abbattere e l'ambientazione accattivante. Certo, prendere un Tau come protagonista non è stata una grande idea, ma si riesce ad abituarcisi. Io, comunque, sono sempre per il "Sangue per il Dio del Sangue! Teschi per il trono di Khorne!", ma tant'è: al mondo ci sono anche i moderati.

XIII

XIII è un gioco che mi resterà per sempre impresso nella memoria, se non altro perché alla presentazione per la stampa hanno offerto un rinfresco pantagruelico al quale mi sono indegnamente abbuffato di qualsiasi cosa commestibile mi capitasse sottomano. Tratto da un popolare fumetto in lingua francese, XIII è un FPS che vi mette nei panni di un tizio che si risveglia su di una spiaggia e non ricorda più nulla di sé e del proprio passato. Strano, però… questa è una delle scuse che usa abitualmente il Nikazzi per giustificare i suoi ritardi… Ma non divaghiamo: l'unico modo che avrete per scoprire chi sia in realtà XIII, cioè il vostro alter ego digitale, è quello di ammazzare tutti. Logico, no? L'impostazione di base di XIII rappresenta un buon compromesso tra gli shooter più spiccatamente d'azione e quelli in cui invece si richiede un po' di segretezza: lo scopo finale, come sempre, è quello di trovare l'uscita da un'area relativamente ristretta, anche se il modo di arrivarci varia a seconda della missione. In alcuni casi potrete permettervi di assaltare frontalmente il nemico e riempirlo di buchi di proiettile; in altri, dovrete evitare di essere scoperti e non potrete che agire con discrezione, magari restando a distanza di sicurezza e centrando i nemici con un singolo proiettile in mezzo agli occhi. In tutto il gioco si è cercato di mantenere un'atmosfera "da fumetto", in parte con la peculiare (ma gradevole) grafica in cel shading, in parte mediante l'utilizzo di espedienti come le vignette che compaiono per inquadrare un evento significativo (un nemico appena ucciso, un avversario che cade da una posizione rialzata) e balloon nei quali potete leggere le conversazioni tra i personaggi (che comunque sono anche parlate). XIII è molto divertente da giocare, ma a volte l'intelligenza artificiale dei nemici non si comporta come sarebbe lecito aspettarsi. Per esempio, esiste una distanza massima al di là della quale i cattivi non vi possono vedere, nemmeno se vi mettete davanti a loro a ballare la samba con quaranta puffi nudi. Per fare un altro esempio, i nemici si accorgono dei cadaveri dei loro compagni per terra solo in sporadiche situazioni e spesso e volentieri li ignorano. Va comunque detto che XIII riesce a piacere, sia per il livello di difficoltà ben calibrato che per la varietà delle richieste; non è un capolavoro, ma fa il proprio dovere senza far rimpiangere la concorrenza.



XBOX
GAMECUBE
PS2

QUALITÀ/PREZZO	3
GRAFICA	4
SONORO	3
GIOCABILITÀ	4
LONGEVITÀ	3
CARISMA	3

78

SSX 3

Se c'è un titolo che può fregiarsi della definizione di "Gioco dei Matti", questo è probabilmente SSX insieme al suo seguito: dal suo canto, SSX 3 non fa che portare la follia a un livello superiore. Potremmo anche definirlo come il gioco dalle montagne infinite: il tutto consiste infatti nel lanciarsi dal cucuzzolo di un monte con lo snowboard e continuare a scendere ad libitum. Facendo trick a raffica, ovviamente. SSX 3, per certi versi, riprende le caratteristiche di immediatezza e spettacolarità dei suoi predecessori e portandole ai messimi livelli. La grafica è la prima cosa che si nota: veloce, pulita, dettagliata, veramente ben fatta e adattissima a rendere la sensazione di velocità. Potete vedere il fondo della valle, ma non ci arriverete mai, visto che per un qualche bizzarro effetto visivo vi troverete sempre con un dislivello o un altro ostacolo davanti che impedisce di raggiungere la fine del percorso. Questo non è tuttavia un problema, perché in SSX 3 il punto non è tanto arrivare alla fine, quanto piuttosto quello di fare scena pura e semplice, quasi fine a se stessa. SSX 3 basa buona parte del proprio feel su di una forte immedesimazione tra il giocatore e il personaggio che si sceglie (buona parte dei fessi disponibili sono vecchie conoscenze dei passati SSX), che può crescere tramite la spesa di alcuni punti che guadagnerete vincendo le varie competizioni. A ogni conseguimento, infatti, corrisponderà una ricompensa commisurata, che si ripercuoterà di conseguenza sull'evoluzione del bamboccio da voi controllato. IN SSX 3 ci sono fondamentalmente tre montagne da conquistare, ciascuna delle quali propone diverse sfide da superare; ovviamente, per arrivare in cima al mondo (più o meno letteralmente, tanto poi dovrete scendere), sarà necessario vincere tutto ciò che è a disposizione. Di SSX 3, però, viene pubblicizzata più che altro la colonna sonora, che credo sia anche stata raccolta in un CD: quest'ultima comprende pezzi di musicisti tanto famosi quanto ingiustamente idolatrati, come i Red Hot Chili Peppers, i Chemical Brothers e un buon numero di altri. L'ho scritto solo per provocazione, ma vedrete che qualcuno ci cascherà bellamente. Per quanto mi riguarda, comunque, quello che veramente rende SSX 3 un gran bel gioco è la spettacolarità dei trick, che, moltiplicatisi nel numero rispetto al secondo episodio, rendono tutto l'insieme molto più esaltante. Se amate il genere, SSX 3 è da non perdere.

XBOX
GAMECUBE
PS2

QUALITÀ/PREZZO	3
GRAFICA	4
SONORO	3
GIOCABILITÀ	4
LONGEVITÀ	3
CARISMA	3

80

visto su GAME NETWORK SKY 816

BLITZKRIEG

L'ATTACCO E' L'UNICA DIFESA

"Blitzkrieg entra a buon dirittto fra i migliori esponenti del suo genere"
The Games Machine - Novembre 2003 - Voto 84%
STAR PLAYER

"Se siete tra quelli che amano spremersi le meningi, oltre che cliccare all'impazzata, non fatevelo sfuggire!"
Giochi per Il Mio Computer - Novembre 2003 - Voto 8/10

© 2003 CDV Software Entertainment AG. CDV and the CDV logo are trademarks or registered trademarks of CDV Software Entertainment AG. GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All rights reserved.

Lancia il tuo Attacco - veloce come il lampo e potente come il tuono! In Blitzkrieg la tua abilità tattica sarà messa alla prova nelle più dure battaglie della Seconda Guerra Mondiale!

- Fantastica azione strategica in tempo reale!
- 3 campagne complete, ognuna con più di 20 missioni!
- Battaglie storicamente accurate ambientate in Africa, Russia ed Europa!
- Più di 200 tipi di mezzi 3D, riprodotti realisticamente ed armati come gli originali!
- Battaglie epiche con centinaia di unità simultaneamente su schermo!
- Interazione totale con l'ambiente circostante!

distribuito da HX HalifaX
digital bros division

COMPLETAMENTE IN ITALIANO

NIVAL INTERACTIVE

cdv www.cdv.de

AMPED 2

Qui in redazione c'è gente che ama alla follia lo snowboard, gente cui piace andarsi a schiantare contro i pali dopo essere scesi da una distesa coperta di neve a tutta velocità riducendosi a una poltiglia informe di sangue e ossa. Tipicamente, questi soggetti amano anche i videogiochi di snowboard. Sarà per questo che qualsiasi titolo appartenente a tale genere arrivato in ufficio è puntualmente preso di mira da un discreto numero di falliti: già, Amped non ha fatto eccezione. Anche in questo secondo capitolo di quella che ormai si avvia a essere una serie annuale (almeno credo) sbatte il giocatore su una tavola, nel tentativo di fare punti eseguendo dei trick e lanciandosi in acrobazie al limite dell'inaudito. Il gioco è suddiviso in alcune grandi aree, ciascuna delle quali corrisponde a una montagna. A sua volta, ognuna di dispone di diversi percorsi, i quali per essere superati presentano richieste differenti. In genere, vi basterà arrivare alla fine facendo un certo numero di punti, anche se proseguendo nelle vittorie salteranno fuori delle gare in cui le condizioni per il successo saranno diverse. Alcune, per esempio, vi richiederanno di divertire un pubblico esigente, il quale giudicherà tutte le vostre acrobazie e preferirà una determinata tipologia delle stesse (i grind, le prese della tavola in volo, le rotazioni in aria e via dicendo). In tali condizioni, lo scopo primario sarà quello di non annoiare chi vi sta guardando, ma anzi di fargli raggiungere il massimo livello di esaltazione. In altri casi, potreste dover competere direttamente con degli avversari, dovendo arrivare primi al traguardo e segnando contemporaneamente più punti possibile. Il modello di gioco basilare di Amped 2 non è diverso da quello di molti altri titoli di snowboard, e la sua grafica si assesta su livelli non eccezionali ma soddisfacenti. È comunque possibile trovare qualche fastidioso bug (per fare un esempio, mi è capitato un paio di volte di fare dei grind scivolando sulla schiena; quasi quasi, ci provo anche nella realtà). Amped non è affatto un cattivo titolo, anzi; è giocabile e divertente e la difficoltà è calibrata bene quanto basta. Il suo problema è che esce in contemporanea con SSX 3, che è decisamente un gradino sopra… non credo possiate permetterveli entrambi. Se però mi dovessi sbagliare, meglio per voi….

XBOX

QUALITÀ/PREZZO	4
GRAFICA	3
SONORO	4
GIOCABILITÀ	3
LONGEVITÀ	3
CARISMA	3

72

VIEWTIFUL JOE

Chi è Viewtiful Joe? È un uomo che dovrebbe andare a nascondersi per il nome che porta: se lo dico io… Oltre a rappresentare uno dei giochi di parole più squallidi che si siano mai visti, Viewtiful Joe è anche un eroe sulla falsariga dei Power Ranger. Con la sua tutina inaudita, Joe se ne va in giro a picchiare i cattivi in un gioco che è fondamentalmente un beat'em up a scorrimento, via di mezzo tra i primi Super Mario Bros. (per l'impostazione, che è quasi un 2D) e il vetusto Dragon Ninja (per le botte, realizzabili con tecnica sostanzialmente semplice). Ma perché Joe si chiama Viewtiful? Perché può ricorrere a un pugno di poteri speciali che influenzano quello che accade su schermo, ovviamente. Nella fattispecie, può zoomare, rallentare l'azione o velocizzarla. Tutti questi effetti servono per risolvere dei semi-puzzle o per combattere. Un esempio? Volete fare in modo che una bomba esploda dopo che avrete fatto i vostri comodi? Rallentate il tempo, così ne impiegherà di più per scoppiare. Questi trucchetti possono essere usati per aprire porte, attivare interruttori, raggiungere piattaforme e, in genere, per proseguire nel gioco quando sembra che non si possa più andare avanti. Lo schema di avanzamento è quello classico: completate il livello e picchiate il boss finale per arrivare al prossimo, con la differenza che in questo caso il boss necessita di un accorto utilizzo dei poteri di cui sopra per essere sconfitto nella maniera più indolore possibile. Viewtiful Joe ha quello che manca a molti altri picchiaduro, ovvero la tecnica. Calci, pugni e schivate possono esser combinati fra di loro e con i superpoteri per dare luogo a sequenze di colpi davvero niente male, soprattutto se pensate che i nemici tendono ad attaccarvi a mucchi rendendo l'azione ancora più spettacolare. Sì, perché Viewtiful Joe è un gioco sbracato per giocatori sbracati: dovete avere la ferrea volontà di tirarvela alla grande per apprezzarlo appieno. Intendiamoci: amerete comunque la bella grafica dallo stile fumettoso, l'azione concitata e gli enigmi ben pensati (anche se non è che siano proprio definibili come "enigmi"), ma senza una bella dose di feroce autocompiacimento potreste perdervi buona parte della carica del personaggio. Poi, è anche vero che alla Capcom hanno l'abitudine di riciclare in continuazione i nemici, ma tant'è: Viewtiful Joe è venuto molto bene anche così, quindi fateci un pensierino.

GAMECUBE

QUALITÀ/PREZZO	3
GRAFICA	4
SONORO	3
GIOCABILITÀ	4
LONGEVITÀ	3
CARISMA	4

82

C'è PERGIOCO®

Per i rinoceronti dei videogames.

Ritiriamo QUALSIASI gioco PC e console per ogni vostro acquisto.

PC ♦ PLAYSTATION ♦ GAME BOY ♦ CUBE ♦ XBOX ♦ TABLETOP ♦ CARDS ♦ ROLEPLAY

ALESSANDRIA	Centro Comm. ARCHI Via Sclavo 15	MILANO	via S. Prospero 1 - Cordusio MM1
CANTU'	Centro Comm. CANTU' 2000 C.so Europa 23	MILANO	via Aldrovandi - Lima MM1
LECCO	Centro Comm. MERIDIANA Via Amendola 73	MILANO	via Borgogna 7 - San Babila MM1
VIGLIANO	Centro Comm. VIGLIANO Via della Tollegna	ROMA	via degli Scipioni 109 - M. Ottaviano
LUGANO (CH)	Quartiere Maghetti 20 Centro Storico		

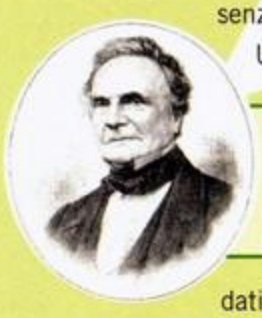
www.pergioco.com

Tecnotigiemme

Stefano Gaburri **stepan@xenia.it**

Elettronica digitale, elaborazione binaria: quante volte abbiamo sentito e usato queste espressioni? Eppure non è affatto detto che non si possano elaborare dati usando altri mezzi, e che i valori memorizzati debbano per forza rappresentare un singolo bit...

Ormai quando si parla di computer è abbastanza naturale pensare all'elettronica digitale: non è più tempo di relais elettromeccanici e di valvole termoioniche, e nonostante ci siano periferiche che usano diverse tecnologie (ad esempio, i lettori CD-ROM e DVD) non c'è dubbio che senza elettronica non ci sarebbero neppure computer.



Ecco qua un ritratto di Charles Babbage, nato nel 1792 e morto nel 1871, autore dell'omonima macchina calcolatrice meccanica.

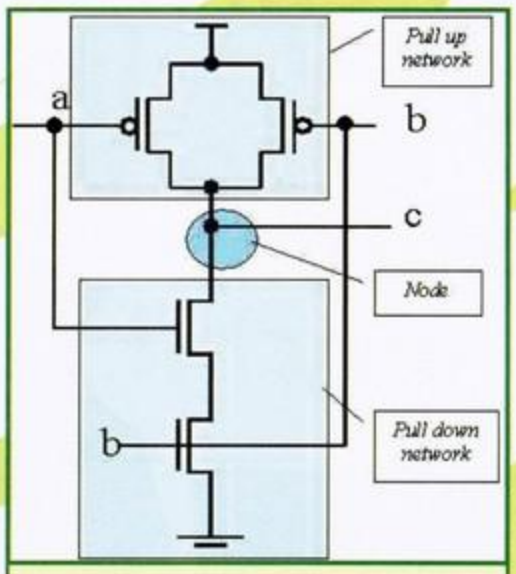
Un'altra nozione che si dà per scontata è che i computer siano basati sull'aritmetica binaria per quanto riguarda la rappresentazione e l'elaborazione dei dati; e, in effetti, per questo ci sono buone ragioni sia teoriche che tecnologiche. Per quanto riguarda le prime, abbiamo una solida base logica (l'algebra di Boole) che dà per scontato che i possibili valori delle variabili siano due (0 e 1, corrispondenti ai classici "vero o falso"). Dal punto di vista tecnico, invece, possiamo fare affidamento su decenni di sviluppo e ottimizzazione dei dispositivi di elaborazione e di memorizzazione che lavorano su un insieme di due soli valori: la memoria, ad esempio, è fatta da componenti che conservano ognuno il valore di un singolo bit.

In effetti non c'è ragione per cui non si possano costruire calcolatori le cui celle di memoria possono contenere più di due valori distinti: se i possibili stati stabili di una cella fossero quattro, ad esempio, si raddoppierebbe istantaneamente la capacità di memoria di un computer. Certo, la gestione di questa nuova logica a quattro valori sarebbe da riscrivere da zero, ed è proprio per questo che una simile soluzione, per quanto sia oggetto di ricerche interessanti, non sembra destinata a essere praticata nel prossimo futuro. Pensate che in passato si è addirittura pensato di costruire calcolatori analogici, in grado cioè di gestire direttamente valori che rappresentano numeri reali!

Oggi però non voglio parlare di questo, ma dei sistemi di calcolo che non utilizzano l'elettronica. In questo caso si usa ancora la "solita" algebra binaria, ma i valori logici non sono rappresentati da tensioni. Naturalmente questa di per sé non è una novità; anzi ci sono molti illustri precedenti.

Il più antico, e sicuramente il più curioso, è la "macchina analitica" dell'inglese Charles Babbage, un progetto del 1833 così ambizioso da non vedere mai la luce durante la vita del suo autore: alcuni frammenti sono ancora esposti al museo delle scienze di Londra. In effetti, non pochi pensavano che il calcolatore meccanico di Babbage non potesse funzionare, ma sono stati smentiti nel 1991, quando un prototipo è stato finalmente costruito e ha dimostrato di funzionare perfettamente. Pensate che concetti fondamentali come memoria, unità di elaborazione e registri sono stati messi su carta per la prima volta da questo misconosciuto genio, che è stato anche il primo a pensare di utilizzare schede perforate per l'input dei dati. Una curiosità: benché non fosse stata costruita, la macchina di Babbage fu nondimeno programmata da Ada Byron, la figlia del celebre poeta romantico, che descrisse perfettamente l'algoritmo per calcolare i numeri di Bernoulli qualificandosi così come il primo programmatore (anzi, programmatrice) della storia! Altro che Carmack!

Una ricostruzione virtuale della "macchina analitica" di Babbage, il cui progetto (risalente al 1833) prevedeva già la presenza di elementi fondamentali come registri, unità di calcolo e memoria.



Una porta NAND, cuore dei sistemi di elaborazione elettronici, realizzata (come potete vedere) con quattro transistor. Come funzionerà il suo corrispondente ottico?

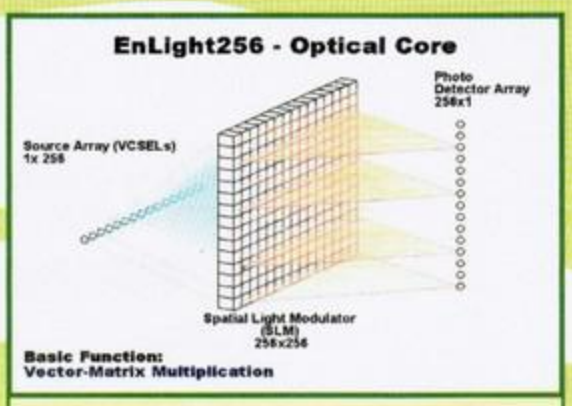
Questo articolo sarebbe però dedicato al futuro, non al passato: è giunto quindi il momento di passare alle novità. Come saprete, una famosa legge (no, non quella di Murphy – parlo della legge di Moore!), formulata nel 1965, postula che i calcolatori elettronici sono destinati a raddoppiare di potenza ogni diciotto mesi. Ultimamente però sembra che si stiano davvero raggiungendo i limiti fisici: lo so, si diceva così anche ai tempi del 486-DX, ma oggi sorgono davvero problemi tecnologici non indifferenti. Come sapete, oggigiorno i dispositivi elettronici assorbono un sacco di potenza e si scaldano da matti; inoltre sono relativamente "lenti" per

Ecco la versione alfa del processore Lenslet dedicato all'elaborazione dei segnali! Quella specie di cassone nero è proprio l'elaboratore ottico... pazzesco!

Questo è, cito testualmente, un "modulatore spaziale di luce". Non chiedetemi di più: qui ci vorrebbe il mio amico astrofisico che si occupa di spettrografia tridimensionale... ciao Davide...

colpa dei tempi di commutazione dei transistor. All'interno delle porte logiche (fatte appunto di transistor) passa della corrente elettrica, e ci sono dei percepibili tempi di commutazione tra l'inserimento degli input (un insieme di tensioni ai "morsetti" di entrata) e la misurazione del relativo output in uscita. Questi sono i tempi morti chiamati "transitori" dagli studenti di elettrotecnica che se ne intendono, e che rendono impossibile aumentare il clock oltre una certa frequenza, perché il computer giustamente dà per scontato che l'uscita di una rete logica corrisponda sempre al rispettivo input, e bisogna aspettare che questo si verifichi all'interno dello stesso ciclo di clock. È proprio qui che entra in gioco l'ottica! Un sistema ottico non ha problemi di correnti che caricano e scaricano condensatori, tensioni che fluttuano e compagnia bella: reagendo istantaneamente, è una specie di paradiso teorico dei progettisti hardware. Ho detto teorico, perché fino a oggi c'erano molti problemi che ne impedivano l'utilizzo, tra cui proprio l'interfacciamento tra sistemi ottici ed elettronici. La conversione tra segnali fotonici ed elettronici (tensioni), guarda caso, è uno dei maggiori ostacoli all'utilizzo ottimale delle fibre ottiche nelle telecomunicazioni, campo in cui peraltro l'uso dell'ottica è molto meno problematico. Ebbene, gli sforzi dei ricercatori hanno dato frutti, dato che è recentissimo l'annuncio del primo processore interamente ottico: evidentemente gli ostacoli sono stati superati, e il risultato lo vedete nella foto.
Il processore ottico EnLight è sviluppato dalla Lenslet, un'azienda israeliana, e per ora è dedicato all'elaborazione di segnali (il cosiddetto DSP, Digital Signal Processing) La sua capacità di elaborazione è francamente basente: 8 trilioni di operazioni al secondo, più o meno mille volte più potente del più "cattivo" microprocessore in circolazione. Per far questo, il processore utilizza 256 laser, ora come ora però non ci sono molte altre informazioni riguardo al suo funzionamento. Del resto l'annuncio è proprio di questi giorni; forse il mese prossimo potrò aggiungere altri dettagli. Nel frattempo posso dirvi che il processore ha dimensioni alle quali non siamo abituati: si parla di 15x15 centimetri con un'altezza di 2 cm; insomma una specie di palmare! E questa è solo la dimensione finale del processore, a cui si dovrebbe arrivare nei prossimi mesi quando comincerà ad essere prodotto in quantità (le versioni alfa prodotte finora sono ancora più grandi). Del resto il bisogno di miniaturizzare i processori elettronici nasce da esigenze specifiche che non si applicano ai sistemi ottici... vuoi vedere che dovremo abituarci a pensare in modo tutto diverso?

In ogni caso, per i prossimi cinque o dieci anni possiamo stare tranquilli; prima del 2010 sarà molto difficile vedere chip ottici nei PC degli utenti privati. Per ora la tecnologia è diretta alle applicazioni scientifiche e matematiche in cui è necessario processare una quantità enorme di dati e di segnali: alcuni dei possibili campi potrebbero essere l'astrofisica, i radar ad alta definizione, ma anche la gestione di stazioni radio e cellulari, nonché le previsioni del tempo o il riconoscimento automatico di pattern grafici (e qui viene in mente il controllo dei bagagli negli aeroporti, un'applicazione a cui gli americani ultimamente tengono parecchio). In tutti questi casi un singolo processore ottico EnLight potrà rimpiazzare i computer usati correntemente, che consistono di più chip DSP in parallelo montati su schede appositamente costruite. Come potete vedere dalla foto, invece, l'interfaccia del processore ottico è assolutamente standard: la nuova tecnologia è integrata su una normale scheda dotata di chip elettronici. Penso sia proprio per questo che per ora la sua applicazione è limitata all'elaborazione di segnali: come dicevo prima, il punto critico è l'interfaccia tra sistemi ottici e "resto del mondo"; nel campo del DSP si devono fare moltissimi calcoli su una quantità relativamente limitata di dati, cosa che rende più facile ovviare alle "restrizioni" di una simile architettura ibrida. Anche il software, a quanto leggo, potrà essere sviluppato in modo standard: gli ingegneri della Lenslet hanno creato compilatori, emulatori e librerie in ambiente MATLAB, che è praticamente lo standard per l'elaborazione scientifico-matematica. Ne consegue che lo sviluppo e l'esecuzione di applicazioni su EnLight dovrebbe essere naturale e consentire una transizione quasi indolore dai sistemi classici.



In quest'immagine alquanto mesta, si vedono gli emettitori di luce (laser) da una parte e i sensori/ricettori dall'altra. Nel mezzo la griglia di commutazione è bidimensionale.

Orbene, ho detto tutto: il prossimo mese sarà speciale Natale, e sarà anche il mio canto del cigno per quanto riguarda il TecnoTGM (no, non me ne vado dalla reda... non pensateci nemmeno!). Per concludere penso che parlerò proprio di sistemi a valori logici multipli, dato che l'accenno qui sopra mi ha incuriosito... mi farò una bella ricerca e vi farò sapere se trovo qualcosa di interessante. Alla prossima!

WWW.BLACK-BOX.IT
IL NUOVO MODO DI COMPRARE VIDEOGIOCHI
SERVIZIO RIVENDITORI - PRODOTTI ESCLUSIVAMENTE PAL E UFFICIALI - NO IMPORT
BLACK BOX Games
e-mail: info@black-box.it
tel. 0571684774 fax 0571628989
Via Masini 101 Castelfiorentino (Fi)

LA POSTA DEL PASTORE

Salve a tutti, e che le strade della professionalità illuminino il vostro cammiiiinooooo! Vi ricooordooooo, come al solitoooo, che le missive con i vostri quesiti vanno indirizzate a pastore@bovabyte.com, e che i danni da voi causati seguendo i consigli contenuti in queste pagine non sono in alcun modo da attribuirsi al qui preseeente Pastooooreeeee, ma piuttosto alla vostra mancanza di professionaliiiiitààààà. E con questo vi saluuutoooo!

IL VOSTRO PASTORE.

DA WINDOWS ME A WINDOWS XP

Oh Sommo Pastore, ti scrivo per metterti a conoscenza del mio problema, che poi proprio tale non è, quanto piuttosto un quesito: il mio computer è un PC equipaggiato con processore Athlon XP 2 GHz, scheda madre Gigabyte (non ricordo il modello esatto) (maaaleee! NdPastore), 512 MB di memoria RAM, scheda grafica Radeon 8500 64MB, Sound Blaster Live 5.1, DVD Rom e sistema operativo Windows ME. Fa girare bene tutti i giochi che possiedo, anche quelli di ultima generazione (al massimo del dettaglio e senza grossi problemi); per il momento, non ho quindi intenzione di sostituire nulla, scheda grafica compresa. A questo punto, arriviamo alla domanda: mi conviene passare a XP oppure è meglio continuare con il meno professionale ma pur sempre valido Windows ME? Ho sempre sentito dire che XP richiede parecchia memoria in più rispetto alla controparte ME, e non vorrei che ciò si ripercuotesse sulla mia affidabile scheda video, costringendomi così a un calo di dettaglio dovuto alla riduzione delle prestazioni generali (il che non sarebbe per niente professionale). Chiaro? Grazie e saluti!
Federico Cinelli.

Se dovessimo analizzare solo l'aspetto meramente professionaaaaleeeeeee del tuo PC, beh, a quel punto un upgrade a Windows XP sareeeebbe obbligaaaaatooo! Per quanto riguarda inveeeece te direi che dipende: di sicuro XP è un sistema operativo che offre molti vantaggi rispetto a Windows 9x e ME, primo fra tutti la stabiliiitàààà, quindi se utilizzi il compuuuuter per altro oltre che per giocare non sarebbe male upgradare il SO; oltretutto, con 512 MB di Ram non dovresti avere troppi probleeeeemiiiii. Per quanto riguarda le prestazioooooniii, non dovrebbero essere molto diverse con l'hardware in tuo posseeeeessoooo: non vedo quindi particolari controindicazioooo-niiii. Inoltreee, XP è più professionaaaleeee!

MASTERIZZATORE GUASTO

Illustrissimo Pastore, o meglio dire sua santità, vista la sua illimitata saggezza ne approfitto per avere delle informazioni riguardanti il mio masterizzatore, un Philips CDRW48P che non ne vuole più sapere di fare il suo lavoro. Possiedo un PC basato su processore Athlon XP 2800+, 512 MB di RAM DDR400, scheda video ATI 9700 Pro, scheda madre Abit NF7, HD 80Gb Maxtor. Masterizzando con Nero, una volta scelti i file e iniziata la scrittura, dopo circa un 5-6% si blocca e dà errore. Nel riepilogo delle azioni compiute a un certo punto compare la scritta: burn started, SCSI/IDE Command aborted, PHILIPS invalid Command. Mi affido a te per un valido, sicuro e professionale consiglio.
Ettore.

I masterizzatooooriiii, così come tutti i dispositivi con parti in movimeeeentooo, sono soggetti all'usura: quanto hai usato il masterizzatore prima che si guastaaaaasseee? È ancora in garaaanziaaaa? Lo hai provato su di un altro compuuuuter e/o con un altro software di masterizzazioooooneeeee? Dalla descrizione del problema sembra proprio un malfunzionameeeento hardwaareeeee, se sei ancora in garanzia rivolgiti al centro di assistenza e fatteeelo sostituire/riparaaaaareee. Ciaoooooo!

WAITSTATE
www.waitstate.it

aperti da martedì a sabato
orario continuato
dalle 10.00 alle 19.30

prezzi i.v.a. inclusa
aggiornati sul sito
finanziamenti
disponibile listino rivenditori
telefonare per disponibilità merce

shopping on line hardware e software

via Benedetto Marcello 46
20124 Milano (mm lima)
tel. 02 29 41 42 20
fax 02 29 41 77 27

CPU

INTEL Celeron 2400 skt 478 Box	99,00
INTEL Pentium IV 2600 512 - 533	201,00
INTEL Pentium IV 2800 512 - 533	242,00
INTEL Pentium IV 2600 512 - 800	220,00
INTEL Pentium IV 2800 512 - 800	277,00
INTEL Pentium IV 3000 512 - 800	373,00
INTEL Pentium IV 3200 512 - 800	490,00
AMD AthlonXP 2000+	70,00
AMD AthlonXP 2500+Barton	99,00
AMD AthlonXP 2800+ Barton	173,00
AMD AthlonXP 3000+ Barton	259,00
SDRam 256Mb Pc133	43,00
DDR 256Mb Pc2700	40,00
DDR 512Mb Pc2700	80,00
DDR 256Mb Pc3200	44,00
DDR 512Mb Pc3200	88,00

HARD DISK/CD ROM

MAXTOR 40Gb D.8 7200	65,00
MAXTOR 80Gb ATA133 7200	79,00
MAXTOR 120Gb ATA133 7200	108,00
MAXTOR 120Gb SATA150 7200	122,00
DVD LG 16X 48X	39,00
DVD LITE-ON 16X 48X	39,00
CD-ROM Asus 52X	25,00
MASTERIZZATORI	
LG 52x24x52	45,00
LITEON 52x24x52	45,00
PLEXTOR 48x24x48	75,00
WAITEC 48x24x48	45,00
SAMSUNG COMBO IDE RETAIL	75,00
LG GSA 4040B MAST. DVD + -	192,00

TASTIERE/MOUSE

Logitech Mouse scroll oem	12,00
Tust Internet Key	13,00
Logitech TASTIERA DELUXE	16,00
Logitech TASTIERA+M. Cordless	70,00
KIT Logitech Cordless Optical	85,00

MONITOR

17" Samsung SM753S	129,00
17" NEC FE770	190,00
19" NEC MS95F 1600x1200/75	299,00
19" PHILIPS 109B40 1920x1440	349,00
15" LCD Samsung 151S	303,00
15" LCD PHILIPS 15" 150S4FB	329,00
15" LCD SAMSUNG SM152S SIL.	323,00
15" LCD SHARP LLT15V1 TFT	329,00
15" LCD SONY SDM-S51R	359,00

SCHEDE VIDEO AUDIO

Creative Ge-Force 5 Fx 5900	612,00
Creative Ge-Force 5 Fx 5600	190,00
Creative Ge-Force 5 Fx 5200	109,00
ASUS 3D V9280/TD/P 128MB	199,00
Sapphire ATI Radeon 7000 64Mb	42,00
Sapphire ATI Radeon 9200 128 Ddr	99,00
Sapphire ATI Radeon 9600 256MB	174,00
Sapphire ATI Radeon 9800 PRO	459,00
Creative Sound Blaster 4+1	23,00
Creative Sound Blaster Live 5+1	39,00
Creative Sound Blaster Audigy Player	83,00
Sound Blaster Audigy 2	138,00

MAINBOARD

Asus A7N8X-X	97,00
Asus A7N8X DE LUXE	150,00
Asus A7V600 KT600	103,00
Asus P4PE - X i845PE	88,00
Asus P4C800 SATA/RAID	218,00
Epox 4PCA3+	185,00
Epox 4PDA2+	169,00

MODEM

Motorola 56K V90/interno	20,00
Motorola 56K V90/esterno	49,00
Trust 56K V92/interno	24,00
Trust 56K V92/esterno USB	55,00
Trust ISDN esterno USB	65,00
U.S.Robotics V92/esterno USB	78,00
STORM ADSL Interno Pci	110,00

STAMPANTI/SCANNER

EPSON Stylus C44+	69,00
EPSON Stylus C62	77,00
EPSON Stylus Photo 830	99,00
EPSON Stylus Photo 1290 A3	490,00
EPSON Perfection 1260 Photo	98,00
EPSON Perfection 1660 Photo	165,00
EPSON Perfection 2400 Photo	269,00

TX ITALIA Srl - Via Ponchielli 4, 20063 Cernusco Sul Naviglio (MI) - Tel: +39 02 92.11.20.92 - Fax: +39 02 92.11.20.97

TGM MAIL

LE VOSTRE LETTERE VANNO INVIATE A:

XENIA EDIZIONI
TGM MAIL
CASELLA POSTALE 853
20121 MILANO

A CHI LO SPEDISCO ?

- **PASTORE & RICHIESTE TECNICHE:** pastore@bovabyte.com
- **CLASSIFICHE, SHAREWARE, WINAMP, E-MAIL SU CD:** keiser@xenia.it
- **RICHIESTE TRUCCHI & SOLLE:** tipsexol@xenia.it
- **RICHIESTE MULTIPLAYER & RETE (ANCHE SEGNALAZIONI):** fragzone@xenia.it
- **SEGNALAZIONE SITI:** websurfer@xenia.it
- **TGM BAZAR:** guardate su CD e poi volate nell'area Silver Club del sito: ne vedrete delle belle...
- **TGM MAIL:** tgmmail@xenia.it, L'indirizzo, un po' schizzinoso, gradisce solo 3000 caratteri alla volta.
- **RAFFOSENTIQUA:** Per chi ha voglia di sparare vaccate c'è raffosentiqua@xenia.it

Prosopopea 29 Ottobre 2003 (Cose)

Arginato momentaneamente l'argomento che ha scottato le pagine dello scorso numero, questo mese ci dedichiamo alle risposte alla discussione in atto tra il latitante Vincenzo DM e Bobogol, con qualche piccolo intervento a corredo. UH! Che succede? Per la prima volta, inizio una Prosopopea parlando dei fattacci che accadono qui e non di quelli miei personali? Cosa cambia sotto la luna?
Rimedio istantaneamente. Scrivo in una fascia oraria che credo di non avere mai utilizzato per la TGM Mail; sono le 20.51 del giorno che vedete titolato e tra breve andrò agli allenamenti di pallavolo. Il Toso, a qualche miglio di distanza, è incavolato marcio e ha così tanta bile in corpo da essere pronto a lanciare una nuova bevanda di produzione personale. Insomma, nonostante il clima di guerra fosse appannaggio del numero passato, la battaglia permane su altri piani esistenziali.
Rimanendo in tema di conflitti e affini, debbo comunicarvi di essere stato oggetto di un tiro incrociato mica da ridere dalle parti del forum a causa di quell'87 dato di slancio a un FIFA 2004 in grado più che mai di sorprendermi. Ne approfitto quindi per mettere pepe al fuoco e tornare al sapore delle antiche discussioni con scopo lapidatorio: che ne pensate di questo discusso titolo? Ah beh, ovviamente mi rivolgo a tutti coloro che l'hanno giocato in versione completa e non limitatamente alla demo in circolazione. E già che ci siamo: cosa ne pensate dello sbarco del Re sulla vostra piattaforma preferita? Ovviamente io sono esaltatissimo dalla cosa e vado in brodo di giuggiole alla sola ipotesi di tornei e campionati vari online. Comunque, vorrei sentire la vostra e in particolare mi interessa l'opinione di tutti coloro che hanno difeso il titolo EA Sports con spirito partigiano sino al giorno d'oggi.
Ci sarà da scannarsi, ne sono certo.
Dato che siamo in vena di chiedere e domandare, mi attendo anche una bella vagonata di opinioni in merito alla nuova impostazione grafica di rivista e sito. A me personalmente garba in maniera esagerata. E sapete bene che se non sono convinto certe cose non le dico...
Massimo Svanoni

RITAGLI

Tgm non è né su un sito, né su un supporto argenteo. Tgm è un oggetto rettangolare con tante belle pagine, fatto di cellulosa e scritto da delle persone. Delle bravissime persone. A Xam, Silvestro e a tutta la redazione un grande "SALUUUUUUUTOOOOOO!!!!!!!" - **Bepposoft**

Non è un cane, non è un gatto, non è un pesce colorato...

Qualcuno di voi sa spiegarmi perché le software house tendono a rilasciare MMORPG e giochi dedicati esclusivamente al multiplayer quando - soprattutto qui da noi - il termine "banda larga" utilizzato dai nostri provider è puro eufemismo? Inoltre, i costi sono ancora piuttosto elevati per far si che il fenomeno si diffonda. E poi, perché penalizzare un gioco se in quest'ultimo non è presente l'opzione multiplayer? Personalmente non la ritengo necessaria, e la reputo in alcuni casi del tutto inutile. Se il futuro del videogame sarà esclusivamente dedicato alla Rete, la cosa non mi trova affatto d'accordo e non sono il solo a pensarla così: un gioco va penalizzato se a mancare è l'opzione single player. - **Alex**

Intanto, le proporzioni nella pancia del mercato mondiale non coincidono con quelle del mercato italiano [sigh]. Altrove, la banda larga esiste e pure tanto. Poi, un gioco in singolo e uno in multi sono due cose sostanzialmente diverse quanto a sviluppo, devono essere pensati dal principio in un modo o nell'altro (parlo di MMORPG). Gli ibridi richiedono il doppio delle energie e in cima alla piramide della software house faranno due calcoli prima di partire con lo sviluppo...

Ciao Xam,
Ti scrivo per farti notare una piccola incongruenza sulle divise della mia (e credo anche tua, dalle foto allegate alla recensione) amata squadra, ovvero il Milan. Ci ho messo un po' ad accorgermene, ma guarda a pagina 65 di TGM di Novembre: l'immagine in altro mostra la maglia del Milan con due stelle anziché una. Dobbiamo ringraziare EA Sports per avvantaggiarci con i premi, sperando che questa non diventi una gufata! - **Alberto**

E dopo l'exploit del "gufo tristo", al secolo Mao, incrociamo tutto il possibile...

Perché

"Non è chi insulta che ci offende, ma il nostro considerarlo un insulto; così, se uno t'insulta, è la tua stessa opinione che è insultante" - Epitteto

Cari Lettori di TGM, questa sarà una lettera colma di "perché"; chi vi scrive è uno dei tanti (o dei pochi) che con il computer sono diventati "grandi", uno che ha visto nascere l'era dei PC e che si stupisce ogni volta che nasce un nuovo processore. Ho 37 anni, nel fisico direi, ma il mio spirito si è fermato a quando ne avevo circa 11, allorché mio padre mi comprò "il mio primo computer": non un potente P4 da 2,7 GHz, bensì un modestissimo Texas Instruments TI99/4a (se la memoria non mi ha abbandonato). Da allora ho posseduto uno ZX Spectrum 36, che poi ho elaborato a 48 (Kb!!!!), il Commodore 128, l'Amiga, il primo Intel 386 (con coprocessore matematico 387 per pilotare il Falcon), il primo Pentium 75, poi il 100 e così via fino al giorno d'oggi. Sono uno di quei dinosauri sopravvissuti, che si costruivano i primi cavi Null-Modem per giocare a Doom collegando fisicamente due PC, passando notti e giorni e ancora notti a combattere fino allo stremo. Ora che Internet, le connessioni sempre più veloci e i giochi che hanno raggiunto livelli impensabili potrebbero permettere scontri meravigliosi, ecco nascere la nuova insidia, la maleducazione: già, perché durante le partite in Rete c'è sempre qualcuno che si sente autorizzato a insultarti o denigrarti per come giochi, che bestemmia, che inveisce e non saprei dire cos'altro? Perché?
Perché se gioco a Battlefield 1942 e scelgo lo scout (o cecchino) e mi comporto da tale, qualcun'altro mi insulta con parole che a dire il vero faccio fatica anche a comprendere? Perché? Io stesso condanno i comportamenti di alcuni giocatori che in Counter-Strike si appostano e aspettano per minuti che qualcuno passi loro di fronte, rovinando il gioco ad altri che attendono con pazienza la fine per ricominciare; ma in BF 1942 o in Vietcong si muore e si rinasce, e allora per-

DURANTE LE PARTITE IN RETE C'È SEMPRE QUALCUNO CHE SI SENTE AUTORIZZATO A INSULTARTI O DENIGRARTI PER COME GIOCHI, CHE BESTEMMIA, CHE INVEISCE E NON SAPREI DIRE COS'ALTRO: PERCHÉ? - KIRE66

ché qualcuno mi insulta solo perché mi sono appostato su una collina e lo uccido per tre volte perché passa dallo stesso punto? Perché? Una volta mi è capitato un giocatore che mi ha preso in giro per diversi minuti a Vietcong solo perché non ero riuscito a uccidere neanche un nemico: questo tizio non ha pensato minimamente che potesse essere la prima volta che giocavo. In più, poco dopo, quando ha scoperto di essere stato la mia prima e unica vittima ha iniziato a insultarmi ferocemente: perché?!? Rimpiango i bei giorni in cui ci si dava il cambio per giocare a Doom via seriale, si scherzava, si rideva e si beveva birra, non c'era rancore se qualcuno usava la doppietta alle spalle: faceva parte del gioco. Per questo dico a voi lettori, giocare è meraviglioso, anche a 37 anni; non lasciamo che la volgare inutilità degli insulti rovini ciò che la tecnologia ci offre: giochiamo per "giocare" e vinciamo per "divertirci", e se qualcuno è più bravo di noi.... c'è sempre la buona vecchia doppietta di Doom.
Kire66

Lettera di apertura leggera rispetto alla tendenza degli ultimi mesi, ma non priva del necessario spunto riflessivo (la dose). Ti potrei rispondere facendo ricorso alla psicologia o alla filosofia ma evito, scriverei solo qualche ovvietà. In realtà, la prendo solo per quello che è, una piccola denuncia basata su un'esperienza personale. Dal canto mio, è ormai parecchio tempo che non pratico online gaming (ma sono in attesa di PES3 e di un'eventuale patch per il gioco online: tornerò a star male!); però, quando lo facevo, mi piaceva canzonare gli sprovveduti che finivano sotto la mia carabina (quei pochi). Non era cattiveria, ma uno sfottò che mi piaceva e mi dava gusto.
C'è anche da aggiungere che se capiti in un gruppo di amiconi un insulto anche pesante risulta naturalmente mitigato dalle circostanze, mentre mi pare di capire che nel tuo caso non sia così.
Invito allora tutti i giocatori online attualmente in servizio a dire la propria: vi sarà capitato indubbiamente di insultare uno sconosciuto... Quali sono gli atteggiamenti che vi inducono all'odio? C'è ragione dietro a tutto ciò, o è solo istinto animale? Siamo così deprecabili noi denigrati camper?

Pedago-go!

"Tutti siamo di una stoffa nella quale la prima piega non scompare più" - Massimo D'Azeglio

[...] Io, per esempio, alleno i ragazzi del minibasket (quarta/quinta elementare) nel mio paese da 2 settimane: essendo ancora piuttosto sbarbatello, non incuto loro troppo timore, semplicemente mi ignorano e continuano tranquillamente a giocare, urlare, picchiarsi e altre amenità.
Cercando di gestire questi "scatenati", a parte alimentare la mia frustrazione (che mi porta a giocare violentemente: è tutto collegato, che bellezza) e comprendere che come allenatore non valgo una cicca, ho capito quante ore potessero passare davanti alla televisione quelle pestifere creature. Sembra di essere al "Museo degli stereotipi" (perdona il termine), che c'erano proprio tutti: il bulletto-panzone, la femmina-maschiaccio, il mega-patito di Dragonball, il Bart di turno...insomma, se questo campione di diciotto marmocchi fosse indicativo, io comincerei veramente a preoccuparmi!
Questi bambini sono come etichettati, imballati, preconfezionati da uno scatolotto rettangolare che ne condiziona i pensieri e gli atteggiamenti, succhia loro il cervello e li riduce a simil-copie di eroi dei cartoni animati. A questo punto viene da chiedersi: ma i genitori non se ne rendono conto? Com'è possibile che li scarichino davanti alla TV, infischiandosene di tutto? Sono veramente sconcertato.
Daderef

Prima di tutto, vorrei complimentarmi con Vincenzo: contrariamente all'idea che mi ero fatto di lui con la prima lettera, mi è parso una persona intelligente e capace di valutare le idee degli altri per quello che sono, una qualità che apprezzo tantissimo in qualsiasi soggetto. Spero che lui, come me, stia conducendo questo dibattito senza rancore, ma con il sano obiettivo di dire come la vediamo.
Prima di aggiungere nuovi argomenti a favore della mia idea, vorrei tentare di capire su cosa si basano le risposte di Vincenzo alle mie affermazioni. Credo che mi abbia completamente frainteso sul tema dell'ormai ancor più celebre film "Apocalypse Now": credendo di deludermi, il mio interlocutore afferma che la visione pessimistica della società ce l'ha da quando aveva 12 anni e che il film non glie l'ha instillata; se rileggesse attentamente la mia lettera, come mi ha consigliato di fare con la sua, noterà che ho affermato esplicitamente che non è la stata la visione di un singolo film a cambiarmi, ma piuttosto che quello fosse l'ultimo di una seria di eventi (cominciati a 12 anni, ovvero nella pre-adolescenza, uno dei periodi più vulnerabili) che mi ha portato a tali conclusioni. Inoltre, il fatto che lui dica che la sua visione stia mutando non smentisce le mie affermazioni, ma anzi le rafforza: io stesso ho sostenuto che se a qualcuno non piace la società in cui vive, non deve far altro che non conformarsi e quindi tentare di cambiarla. Il fatto che lui si stia adoperando proprio per questo mi fa un gran piacere! Per quanto riguarda il discorso della pubblicità, devo ammettere che in effetti a volte è veramente fastidiosa come affermate voi, soprattuto quando su sei e-mail ricevute quattro sono solo spam. Bisogna fare però una distinzione: la pubblicità non è negativa in sé, ma lo è la sua quantità; converrete con me che sono due cose nettamente distinte. In effetti, se ci pensate, anche un capolavoro cinematografico riproposto 20 volte al giorno si fa solo odiare, ma nel suo singolo rimane pur sempre una cosa positiva. In questo senso bisognerebbe cercare di ottenere una riduzione della pubblicità, anche se la ripetitività degli spot in teoria dovrebbe essere un modo per stamparli nella mente dei potenziali acquirenti.
Per finire la mia noiosa lettera, vorrei rispondere brevemente a quell'affermazione scritta in grassetto a pag.144, sulla manipolazione dell'educazione. A questo proposito cito l'autore Jean-Jacques Rousseau, che nel suo testo "Emilio" (1762) parla tra le altre cose del suo rapporto con il padre. Quest'uomo ha educato il figlio proprio come (credo) vorrebbe Vincenzo: il bimbo poteva scegliere dalla biblioteca del padre o della madre un libro qualsiasi (dai contenuti di ogni genere, quindi non limitati solo a una ideologia o a una corrente di pensiero e non censurati nelle descrizioni crude) e leggerlo insieme ai genitori anche fino a notte fonda. È un po' come se oggi dicessimo a un bambino: "Tieni, questo è il telecomando, guarda quello che vuoi". E qui, immagino, pioveranno le polemiche sul fatto che "la TV non è come un libro"; ribatto che, nel 1700, i libri e i giornali erano l'unico mezzo di comunicazione di massa e ricordo anche che un libro crudo è l'equivalente di un film cruento (se non lo è di più, a causa dell'immaginazione infantile). Detto questo, in sostanza il piccolo Rousseau poteva leggere ciò che voleva, di qualsiasi genere e argomento. Lui cosa scelse? Agesilao, Bruto, Aristide e altri scrittori raffinati. Ed è questo il

AVVERTENZE D'USO

Si gela. Sarà la temperatura, saranno i termini accidiosi che saltano fuori da ogni edizione della TGM Mail, fatto sta che da queste parti trovate il materiale per sopravvivere contro i malanni di questo genere, ovvero gli anticorpi di stagione. Meglio del LiveUpdate di Norton...

CAMPERARE
Acquistare una roulotte, appostarsi in cima a una collina o all'interno di un pertugio nascosto e fare fuoco sul primo giocatore con il coraggio di mostrarsi a viso aperto. Attività ritenuta illecita dagli uomini d'onore dell'online gaming.

FIFA 2004 E PES3
Nemici-amici, come Red & Toby. Se sarà il cane o la volpe a prevaricare lo sapremo solo dopo questo Natale: il giudizio è nelle vostre mani, senza bisogno di mandare alcun SMS modello Isola dei Famosi.

PEDAGOGIA
Quella scienza che con la scusa di tirare su la gente per bene finisce per farti venire il mal di testa.

PERCHÉ?
Domande che va per la maggiore quando risulta impossibile formulare un qualsivoglia periodo. Come in questo caso, ad esempio.

TOSO
Persona buona, cara e paziente [ce la farò in qualche modo a rabbonirlo prima di domani?][No... ndToSo].

XAM
Allenatore del banfacalcio più odiato di inizio stagione 2003/2004. Per ulteriori informazioni chiedere a ToSo, Duspa, Mao, Nikazzi, Ricky il nano, Mirko mejazzi, zio, il Cardinale Abbath e Rufio.

punto: a lui, per così dire, è "andata bene", nel senso che ha scelto autori che lo hanno formato positivamente e che lo hanno fatto diventare il grande uomo che era (probabilmente anche grazie al suo quoziente intellettivo). Ma un bambino di oggi, educato con un metodo del genere, che fine farebbe? Potrebbe naturalmente scegliere di guardare documentari sugli animali o informarsi sulla politica estera, ma allo stesso modo potrebbe scegliere di guardarsi un bel film come "The Ring", con una bambina soffocata e buttata in un pozzo dalla madre. Questo è il punto: un rapporto genitore-figlio deve essere sempre asimmetrico, ovvero con un genitore posto in posizione superiore che seleziona i contenuti adatti al bambino e glieli spiega in maniera adatta alla sua età. Certo, crescendo i genitori possono sembrare cattivi e in molti casi vengono criticati per questo "vaglio", ma la verità è che senza di esso vivremmo in un mondo di bambini terrorizzati e insicuri, che probabilmente porgeranno ai genitori la domanda opposta a quella che molti adolescenti pongono oggi : "Perché mi hai fatto vedere quelle cose?".

Bobo

P.S.: Ma tu, Xam, cosa ne pensi realmente della pedagogia?

Come ho già sottolineato negli episodi precedenti di questa amabile discettazione filosofico-educativa, sono sostanzialmente d'accordo con te e di idee diverse rispetto a Vincenzo. Preferisco il bambino felice e meno preparato alla vita dello "sgamato a 8 anni". Considero cioè un vero e proprio rapimento dell'innocenza il riversamento di info più o meno tinte di sangue nella capoccia del marmocchio. Considero la censura il male minore da adottare in questi casi, e non posso certo sperare nell'attenuazione del battage pubblicitario; il martellamento fa parte della tecnica di aggressione al cittadino, è congenito.
Se mi permettete un deragliamento, è pure congenita nella natura del cucciolo d'uomo la propensione a scegliere tra le varie opzioni qualcosa di più immediato e spesso (non sempre) vuoto di contenuti. Mettiamo vostro figlio dinanzi a due possibilità: "Le avventure di Huck Finn" oppure il vg "Tomb Raider 6"? Il secondo, senza dubbio. Il primo è un libro. Ancora peggio, sceglierà esclusivamente un gioco sportivo, un PES3 o un FIFA 2004, invece che dedicarsi a una buona storia. Che c'è di male? Non ho forse difeso la categoria dei videogiochi sino a ieri? Vero, ma debbo riconoscere come le ragioni trainanti per le quali viene scritto un libro (e non parlo di quelli scritti dai cabarettisti di un ben noto programma) siano sottilmente (!) diverse da quelle sottese alla creazione di un videogioco. Pertanto, esiste una certa differenza di contenuti che porta al rischio di superficialità, scartando per partito preso una delle due categorie. Se poi ci aggiungiamo anche film, rappresentazioni teatrali, album musicali... Insomma, sono uscito decisamente dal tema per arrivare a una posizione che vorrei discutere con voi: il problema non è solo quello di trasmettere una determinata serie di contenuti al proprio figlio o meno, il vero rischio è quello di non trasmettere un benemerito accidente e Daderef ne è testimone. Lasciando che il fiume del mercato di massa faccia il suo corso penetrando con i suoi affluenti nelle nostre case, diamo in adozione i nostri figli a una serie di nozioni e valori stabiliti più probabilmente attorno al tavolo vetrato di una sala riunioni.
D'altro canto, mettendo sul piatto l'agnello insanguinato che sta dietro alla facciata delle cose, distruggiamo innocenza e felicità.
Nel mezzo sta un'educazione controllata con utilizzo necessario della tanto odiata censura.
L'innocenza resti al suo posto per essere lacerata brandello dopo brandello dal passare degli anni, ma allo stesso posto stiano pure la banalità e il nulla di questa storia infinita che manda una preoccupante fumera per ogni dove.
Ecco quello che penso della pedagogia. Con buona pace di J.-J. Rousseau.

Salvate il soldato spettatore

"Un film è una fontana di pensiero pietrificata" - Jean Cocteau

Ciao, volevo esporti una mia riflessione basata su esperienze personali riguardo a quanto un film possa condizionare o meno il pensiero di un soggetto.
Ho appena letto la TGM Mail riguardo all'educazione e al mondo dei media, e stavo pensando a come le tre ore di Salvate il Soldato Ryan abbiano cambiato il mio pensiero in un batter d'occhi. Ora mi spiego: dopo il furto subito degli specchietti del mio scooter a causa di ignoti (probabilmente extracomunitari) il mio pensiero da "lievemente nazista" ha preso un andamento "fortemente nazista". Lo so, dirai: "era la collera per il furto", ma può la collera durare per più di sei mesi? Ovviamente sì, ma a noi non interessa. Comunque, un giorno decido di guardarmi Salvate il Soldato Ryan per la quarta o quinta volta e alla fine piango come un bambino. Perché? Oltre al rispetto che ho per gli americani caduti per liberarci, il fatto è che il film mi ha fatto comprendere che nessuno merita di morire! La morte non è una cosa bella, e io lo so per esperienza personale: mio padre è morto quando io avevo 11 anni. Ho capito che il mio pensiero era sbagliato. E il film mi ha corretto, mi ha educato bene, credo, cosa che non avrei mai capito per quanto mia mamma cercasse di spiegarmi. Spiegare ai bambini che il mondo non è un fiore mediante film ben realizzati che presentino un linguaggio semplice nel parlato e nelle immagini, serve loro per non sbattere contro la realtà quando saranno più grandi. Crescendo mi sono accorto che il mondo in cui vivevo non era come me lo aspettavo, era molto più duro, e forse il salto che dovevo compiere era troppo faticoso. Questa paura avvicinava spesso il lontano pensiero del suicidio (non l'ho mai attuato, non preoccupatevi). Punto.
Comunque, non ci sono solo film educativi: prendiamo American Pie, per esempio. Questo è un film che diseduca, non per il fatto che sia volgare (dico più parolacce di loro, e il sesso è una cosa naturale!), ma per il fatto ti mostra un universo perfetto e felice in cui le cose vanno sempre per il verso giusto. Lo spettatore finirà per invidiarlo e volerlo, con la conseguenza che odierà il mondo reale, in cui tutto è faticoso e non va sempre per il giusto verso! Ho già scritto abbastanza vaccate (o cose sensate): chi lo sa, ti lascio ad altre lettere più interessanti. Ciao!

Dark Frank

UN GIORNO DECIDO DI GUARDARMI SALVATE IL SOLDATO RYAN PER LA QUARTA O QUINTA VOLTA, E ALLA FINE PIANGO COME UN BAMBINO: PERCHÉ? - DARK FRANK

Au revoir

Un mese che vive di testimonianze, insomma. Niente da dire, salvo il fatto che domani c'è la presentazione di FIFA 2004 con Del Piero. E - credetemi - l'ho scritto solo per portare al sorriso il Toso, che vista la data - e il ritardo - di questa consegna è davvero furioso! Suvvia, carognetta, domani abbraccerai il Pinturicchio... Acc... niente, qui si

www.areagiochi.com Il tuo negozio virtuale

Gamecube 99,00 €
Freedom Fighters 55,90 €
F-Zero GX 61,90 €
Mario Kart:Double Dash 57,90 €

PS2 198,00 €
Dragonball Z Budokai 2 57,90 €
Legacy of Kain Defiance 64,90 €
Time Crisis 3 56,90 €
Ghost Recon Jungle Storm 46,90 €

PC
Commandos 3 42,90 €
Max Payne 2 37,90 €
Ufo: Aftermath 36,90 €
Freedom Fighters 49,90 €
Knights of the Old Republic 52,90 €
Moto GP 2 48,90 €

Ritiriamo il tuo usato !!
Catalogo on line con oltre 3000 titoli
Vasto assortimento Hardware PC
Possibilità di acquisti a rate!
Spedizioni con corriere in meno di 24 ore !!

X-Box 198,00 €
Buffy: Chaos Bleeds 54,90 €
Dungeon & Dragons: Heroes 64,90 €
Knights of the Old Republic 65,90 €

Hot Line ordini Tel: 0549.96.04.26 / Fax: 0549.95.30.14 / Sms: 348.25.71.677
E-mail: ordini@areagiochi.com Sito Web www.areagiochi.com

Artista 2D/3D?
Programmatore?

Smic Entertainment
cerca proprio te!!
Se sei interessato alla produzione di videogiochi, contattaci subito !!
jobs@smic.com

RAFFO SENTI QUA

raffosentiqua@xenia.it

Uhm... dicembre... non mi ricordo più perché dicembre è un mese che mi piace... ah sì, c'è la tredicesima. Poi c'è Natale, la neve, lo snowboard, i frizzi, i lazzi e bon. Insomma secondo me dicembre è un bel mese. Si vede tanto che sto improvvisando e che sono allo sbando? Spero di no, non è mai bello far capire certe cose. Va beh, che vi devo dire? Ah già, nessuno si è ancora lamentato delle faccine (anzi, a qualche sbandato sono pure piaciute), quindi anche questo mese restano, poi vedremo.
Cosa dovevo fare adesso? Non mi ricordo più... vacca miseria sono proprio allo sbando, la prossima volta sta rubrica la faccio da sobrio.
Il magico momento del: "La barzelletta talmente inutile che fa ridere solo me" (applausi)
- "Dottore, ho una pessima memoria... e ho anche una pessima memoria" Ahahahahahaha ah
Raffo

La demenza diffusa

Caro Raffo,
perché le barzellette che fanno ridere solo te fanno ridere anche me? Che ci sia un legame profondo e catartico fra le nostre menti? Attendo risposta, non dormo più la notte.
NoCtUrNo

Ma guarda che questa cosa è proprio strana: giusto qualche giorno fa, chiacchierando nella chat sul sito di TGM con dei lettori, qualcuno mi ha detto che le barzellette inutili che fanno ridere solo me in realtà fanno ridere anche altra gente... Sono profondamente turbato, dico sul serio, pensavo di essere l'unico tanto sbroccato da poterle apprezzare e invece ne è pieno il mondo... e poi ci si lamenta che le cose vanno a rotoli.

Messaggio in codice

Raffo io non so che fare e solo tu mi puoi aiutare (bella rima, anche se sembra lo slogan di un detergente. NdRaffo)! Sfiga vuole che son nata femmina e secondogenita: per chiari motivi, i miei genitori non mi hanno permesso di imparare a leggere né scrivere. Ma allora io... cosa sto facendo? E come faccio a leggere sempre la tua rubrica? Inoltre, se accendo uno zampirone dentro una moschea, muoiono tutti? Ho sentito gia molte persone per questo mio problema e son sicura che tu... no, maledizione, devo andare o mi scopriranno! Ciao!
Callisto The Thiefmaster

Allora la barza ci ho messo sei minuti a capirla... ho intuito fin da subito che zampirone e moschea avevano qualcosa a che fare tra loro, poi ho capito e mi è venuto un tale senso di malinconia da mettermi a frignare come un neonato. Va beh, mi sono un po' ripreso, comunque non ce la faccio a continuare, 'Sta risposta la finisco domani... guarda... e poi dicono che... cioè, e poi si lamentano che... va beh, lasciamo stare.
OK, è passato un giorno e mi sono ripreso quasi del tutto: cara ragazza mia, devi fare attenzione a dire 'ste... 'ste... cose, ci sono anche i bambini che ci leggono. Comunque, cosa vuoi ? Non l'ho mica capito... boh.

Ancora sul gatto e la marmellata

Onorevole Raffo (tanto è tutto un magna magna)(vero. NdRaffo),
Ti scrivo per porre fine all'inutile diatriba apertasi sul contenzioso del gatto e della marmellata.
Le tesi fin qui sostenute sono errate poiché le forze in gioco, essendo uguali e opposte, si annullano vicendevolmente. Non è il gatto ad atterrare sulle zampe né la marmellata a cadere sul tappeto, in pratica s'instaura una rotazione derivante dal disperato tentativo di entrambi di giungere a compimento. Se attacchiamo una dinamo al sistema gatto-marmellata, siamo in grado di produrre energia tramite una fonte pulita e virtualmente eterna (sempre che gli animalisti non s'inc... prima).
Mi chiedo solo come abbiate fatto a far funzionare i vostri elettrodomestici finora, mah...
Gorthan

Ma uno normale non mi scrive mai, eh? No, magari qualcuno che sbaglia indirizzo... niente! Va beh, in ogni modo la storia del gatto e della marmellata ha riscosso parecchio (anzi sparecchio... che ho finito di mangiare. Ahahahah, umpfh, peggio di quell'altra della moschea) successo, e sono state molte la mail ricevute contenenti varie ipotesi e considerazioni. Ho scelto questa perché molte volte è il caso (o il caos) che stabilisce la pubblicazione di una lettera piuttosto che di un'altra. Io rimango della mia opinione iniziale (che naturalmente ho rimosso da mo') perché è collaudata, posso però capire che i gatti (e le marmellate) non siano tutti uguali e che quindi ci possano essere diverse reazioni. Se posso darvi un consiglio, fate gli esperimenti con cautela, perché esiste anche il caso in in cui il gatto si incazza e vi strappa gli occhi a unghiate... io vi ho avvisato.

Col formattone si costruisce la forcasa

Onnipotente Raffo, da quando ho scoperto la religione del "FORMATTONE" nulla è come prima. Prima amavo il mio PC, era quasi diventato un suo amico intimo e con lui dividevo gioia e dolore, vivevamo tutto assieme. Ma nulla è per sempre: senza che me ne accorgessi aveva pieno controllo di me e delle mie misere facoltà mentali, spacciava come suoi i risultati ottenuti in estenuanti partite per ottenere un record e vantarsi presso la "compa"; e vogliamo parlare di quando non ottenevo alcun record? Mesi interi rifiutandosi di partire, nascondendosi per la vergogna... maledetto!
Ma tutto questo fortunatamente è passato, da quando predico la religione del "FORMATTONE" ha capito chi comanda...Adesso gioco a ciò che voglio, senza paura; lo formatto un giorno sì e l'altro pure e non mi si blocca più, se la fa sotto...
Ora come posso fare per convertire altre pecorelle sperdute? A me non danno retta! Raffo, anzi, ONNIPOTENTE RAFFO, pensaci tu!!!
Ah, dimenticavo, il 25\11 è il mio compleanno, mi fai gli auguri su TGM di novembre?
L.N.

Diffondere il verbo non è mai stato facile, qualcuno qualche anno fa ci ha rimesso pure la pelle: è quindi un compito che preferisco delegare ai discepoli, cioè voi ,prodi lettori del Raffo Senti Qua! Andate per le vie e le piazze, predicate il formattone terapeutico, date speranza a chi ha un PC infame che fa il bello e il brutto tempo. Io sono con voi.
No, mi dispiace ma il numero di novembre è passato da un mese, accontentati di dicembre.
Auguri.

Overclock mon amour

Il 56K è in via di estinzione, purtroppo. Eppure io, dopo anni e anni di sperimentazioni, sono riuscito a far diventare il mio una pratica connessione ADSL.
So che il posto giusto sarebbe TechnoMachine, ma siccome non la legge nessuno lo scrivo qua. Ecco il pratico tutorial: serve solo un 56K, una connessione a Internet e una decina di foto a 1600x1200. Visto che non riuscivo a far capire al mio PC chi comandava, mi sono dedicato al modem, molto più semplice da educare e con splendidi risultati. Per anni l'ho torturato, facendogli scaricare file giganteschi, immagini paurose ecc. Ma ora, finalmente, ha capito.
Dopo lo Smau 2003, sul forum sono comparse decine di foto, 13 delle quali a 1600x1200.
Ho aperto 13 browser contemporaneamente e il mio modem, pur piangendo e sanguinando, in soli cinque minuti ha capito chi comandava e le ha scaricate tutte.
BUWUAUWHAUWHAUWAH! Spero che serva di lezione a tutti quei modem che si spaventano appena vedono un file superiore ai 6 MB. Si consiglia di contattare mamma Telecom per aggiornarla sull'upgrade della connessione, così da farle applicare anche le tariffe per l'ADSL.
Non ringraziatemi, lo faccio per voi!
Kingbove

Che dire se non: bel lavoro ragazzo mio, adesso vediamo un po' se riesco a fare la stessa cosa con Fastweb! Il mio obiettivo è scaricare il database di Google in mezz'ora, ci ho provato poco fa e hanno tremato le finestre ed è andata via la luce in tutta la via. Fra un po' ci riprovo, mal che vada perdo la vita (ma non sono poi così distratto).

Stefano Gaburri **stepan@xenia.it**

Backstage

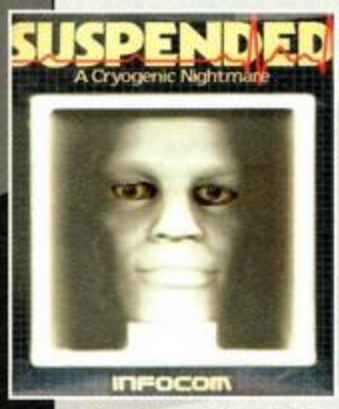
VIDEOGIOCHI DA TOCCARE?

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Dico assurdità? Sono arteriosclerotico? Ditemelo in faccia sul forum, ne sarò lieto e me ne vanterò!

Ormai sembra scontato che un "gioco" consista semplicemente dei bit stampati su un supporto ottico, ma ci sono stati tempi in cui non era affatto così...

Chiudete gli occhi e cercate di immaginare un gioco in cui il protagonista è sospeso in un sonno criogenico. Mentre il suo corpo è confinato nella cella ghiacciata, la sua mente torturata deve pilotare sei robot con diversi poteri e limitazioni. Lo scopo è mantenere il delicato bilancio dei sistemi automatici che controllano il pianeta... in caso contrario tutto sarà perduto! Il giocatore, oltre ai sei robot, ha a sua disposizione anche meccanismi supplementari come un sistema di controllo meteorologico, uno di produzione di cibo, vari computer e meccanismi di trasporto. Vi sembra intrigante? Ebbene, questo gioco si chiama Suspended, è stato sviluppato nel 1983 dalla Infocom ed è interamente basato su un'interfaccia testuale. Avete capito bene: zero grafica, solo testo; anche l'input viene eseguito digitando fisicamente le "azioni" da riga di comando. Questo genere di titoli in genere venivano chiamati "avventure testuali" (oggi si dice più comunemente Interactive Fiction), anche se Suspended in realtà va oltre, fondendo mirabilmente avventura e simulazione a turni, aggiungendo anche una spruzzatina di strategia. Quello delle avventure testuali è un genere assolutamente appassionante, che oggi per ovvi motivi ha completamente perduto il proprio valore commerciale, anche se parecchi appassionati continuano a svilupparle usando una varietà di strumenti e linguaggi gratuiti. Ma non voglio parlare di quanto la fantasia, il gusto della sperimentazione e del rischio fossero grandi negli anni '80 e di quanto poco sia possibile innovare oggi nel campo dei videogiochi, anche se ovviamente è una triste verità: oggi voglio parlare di packaging. Avete capito bene: di scatole, degli involucri che contengono i giochi che acquistiamo in negozio. Fino a pochi anni fa si trattava di scatole di cartone piene d'aria, che contenevano un CD e sporadicamente un librettino di installazione. I manuali sono troppo costosi, ovviamente, per cui vengono forniti quasi sempre in PDF con buona pace della vostra stampante. Oggi si tende a preferire il box di plastica tipo DVD, più comodo per i distributori e dopotutto anche per gli utenti finali che non sanno che farsene delle scatolozze (tranne Claudio, ovviamente, che le colleziona religiosamente).



La prima, mitica edizione di Suspended includeva una vera maschera di plastica per la gioia degli acquirenti.

Nella seconda edizione di Suspended, la Infocom aveva dovuto tagliare la maschera, ma c'erano sempre gadget preziosi come lettere, card di plastica, una mappa con segnalini e altro.

Tornando a Suspended, la prima edizione (vedi foto) era costituita da una scatola extra-lusso contenente una lettera, una mappa laminata, sei segnalini per indicare la posizione corrente dei robot, e soprattutto una vera maschera di plastica! Come vedete, si mescolavano piacevolmente gadget inutili (ma molto piacevoli) a elementi che facevano parte integrante del gioco. Anzi, a dire il vero l'interfaccia testuale rendeva la mappa con i segnalini praticamente indispensabile. Certo, la tecnica ora ha reso superflui simili allegati perché è perfettamente possibile (anzi, più comodo) integrare una mappa elettronica direttamente nel gioco, ma che dire di Leather Goddesses of Phobos, che conteneva un fumetto bicolore "effetto 3D", i relativi occhialini di cartone, e soprattutto una vera scheda "Scratch 'N Sniff" da grattare e annusare durante il gioco? C'era una scena in cui si era in un bagno pubblico, si veniva assaliti da un odore pestilenziale e si doveva grattare sulla carta per scoprire che proveniva da... un pezzo di pizza ammuffito nascosto dietro l'angolo (whew!).

Anche se tutti i gadget che ho citato fossero superflui, avete idea di quanto fosse divertente scoprirli? Acquistare un gioco Infocom e aprirne la confezione era un piccolo Natale, tant'è vero che l'azienda aveva dei dipendenti che si occupavano esclusivamente della creazione dei cosiddetti "feelies" (letteralmente, goodies che potete toccare) e del packaging. Come se non bastasse, molte volte i contenuti entravano direttamente a far parte del gioco sotto forma di mappe, indizi o altro. Oggi i giochi diventano sempre più costosi (Halo a 70 euro!?!) ma le scatole sono sempre desolatamente vuote. Le versioni pirata sono uguali all'originale, anzi talvolta girano pure meglio, a causa di maldestri (e inutilissimi) check che non riconoscono i lettori CD o addirittura hanno impatto negativo sulle prestazioni (ricordo, ad esempio, Morrowind prima dei patch). Naturalmente non sto dicendo che inserire dei "feelies" sarebbe la soluzione a tutti i problemi, men che meno alla pirateria dilagante... diciamo che è un pretesto per rivendicare la possibilità di fare di più, di (ri)cominciare a pensare davvero a tutto quello che si potrebbe fare con il "medium" videoludico, senza preconcetti e facili scorciatoie.

Che dire di Starcross, gioco spaziale che veniva distribuito direttamente in una scatola di plastica a forma di astronave?

Sono cose che dovrebbero far pensare innanzitutto le software house... ma sembra che questo ormai sia diventato un optional. Il sistema funziona così com'è (oddio, non tanto se è vero che la gran parte delle software house sono in perdita, ma sognano tutte di fare il nuovo Diablo e questo evidentemente basta); lo stesso lavoro giornalistico è ormai ingabbiato in presentazioni, press release e incontri in stile "hollywoodiano" (nel senso deteriore del termine) e nonostante escano centinaia di titoli all'anno, quelli che meritano di essere ricordati sono sempre meno. E i giocatori non sono meno responsabili, se è vero che certe "schifezze" vendono milioni di copie mentre capolavori acclamati non riescono neppure a coprire le spese di sviluppo. Notate un certo sconforto? In effetti penso che l'industria abbia imboccato una strada molto poco promettente; tra la metà degli anni Ottanta e la metà dei Novanta era ancora tutto possibile, i videogiochi avrebbero potuto diventare un mezzo espressivo alla pari degli altri nati nel ventesimo secolo (cinema, fumetti) e adesso invece sembrano relegati a recitare sempre lo stesso copione. E pensate che questo backstage era partito in allegria, come un'idea per ricordare le pazze scatole delle avventure anni '80... ci risentiamo quando sono più allegro, và!

Leather Goddesses of Phobos. Fumetto 3D con tanto di occhialini e una vera carta "gratta e annusa" con molte, ehm, fragranze diverse.

Refill®

Da 10 anni, Refill® è leader nella produzione e distribuzione di consumabile compatibile per stampanti. 1000 prodotti in pronta consegna, un call center con personale qualificato e la possibilità di ordinare online 24 su 24: Refill® è cartucce, inchiostri, toner per la totalità delle stampanti in commercio, carta speciale per le tue foto più belle, CD e DVD delle migliori marche.

Refill®, il paradiso della tua stampante

Inchiostri - Toner - Cartucce Inkjet - Storage & Media

SPESE DI SPEDIZIONE GRATUITE per ordini superiori a 80 € privati - 115 € aziende

Alcuni Esempi:

Canon

Cartuccia Compatibile BCI-3	€ 5,00
Set 4 Cartucce Vuote BCI-3	€ 10,00
Cartuccia Compatibile BCI-6	€ 6,00
Flacone 120 ml Nero (Fino a 12 Ricariche)	€ 18,00
3 Flaconi 60ml Colore (Fino a 8 Ricariche)	€ 34,00
Offerta 60 Nero + 3 da 20 Colore (Fino a 9 ricariche)	€ 25,00

HP e Lexmark

Cartuccia Compatibile HP51645A Nero	€ 19,00
Cartuccia Compatibile HPC6578A Colore	€ 27,00
Accessori per la ricarica Nero o Colore	€ 6,00
Flacone 120 ml Nero (Fino a 6 Ricariche)	€ 18,00
3 Flaconi 60ml Colore (Fino a 12 Ricariche)	€ 34,00
Toner Compatibile HP Laserjet 2100	€ 75,00

Epson

Offerta 2 Cart. Nero + 2 Cart. Colore non Intellidge	€ 22,00
Offerta 2 Cart. Nero + 2 Cart. Colore Intellidge	€ 36,00
Offerta 2 Cart. Nero + 3 Cart. Colore x C70,C80,C82	€ 45,00
Cartuccia Compatibile Intellidge 950, 2100	€ 9,50
Offerta Resettatore + 120 ml Nero (12 ricariche)	€ 36,00
Offerta Resettatore + 4 x 20ml CMYK (5 ricariche)	€ 36,00

Carta Speciale e Storage

DVD Video Case	€ 0,38
Confezione 25 CD Spindle 80 min - Cert. 52x	€ 18,00
Carta Alta Risoluzione per Inkjet - 100 ff. A4	€ 9,50
Carta Fotografica Instant Dry - 50 ff. A6	€ 8,00
Carta Fotografica Perlata ILFORD 25 ff. A4	€ 17,00
Carta pesante in politenato ILFORD 25 ff. A4	€ 22,00

Refill®

Via P. Fornaciari Chittoni, 25 - 42100 Reggio Emilia (Loc. Bagno)
Telefono: 0522 34 39 11 (30 linee) - Fax: 0522 34 39 34
Per informazioni: info@refill.it - Per ordini: sales@refill.it

www.refill.it

Refill è un marchio registrato di proprietà Refill s.r.l.: vietata la riproduzione in qualsiasi forma. I marchi citati sono di proprietà dei rispettivi proprietari e sono citati solo a scopo di mostrare la compatibilità dei nostri prodotti. Il numero di ricariche è riferito sempre al modello di cartuccia con minor capienza. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Tutti i prezzi indicati sono IVA Compresa.

3+
www.pegi.info

La saga Patrician, con oltre 1.000.000 di giocatori in tutto il mondo, è riconosciuta come il principale esponente della strategia commerciale, politica e militare.

CAPITANO DI VASCELLO, MERCANTE, PIRATA, GOVERNATORE...

SCEGLI LA TUA SFIDA NELL'IMPERO DEI MARI.

Scarica lo stupendo trailer da www.fxplanet.com

STRATEGY ASSARON LINE

Patrician III
IMPERO DEI MARI

P·III Engine

Nuovo engine capace di gestire contemporaneamente l'attività di 25 città, centinaia di navi e un milione di abitanti.

Manuale di gioco e mappa con le piste essenziali.

Include la campagna Impero dei Mari, campagna di apprendimento e gioco su Internet.

Riunisci il tuo equipaggio, arma una potente flotta e combatti il nemico in battaglie epiche ▮ Commercia con materie prime, crea le tue fabbriche, apri uffici in altre città... ▮ Issa la bandiera pirata. Lanciati all'abbordaggio delle navi e al saccheggio delle città ▮ Fonda e costruisci la tua città, falla prosperare e difendila da assedi e attacchi nemici.

19'95€

FX INTERACTIVE

PATRICIAN III - Impero dei Mari è in vendita nelle edicole, grandi superfici e computer shop